2 CD'lik KKND2 Oyunu LEVEL ile BEDAVA BU AY 2.CD

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

AĞUSTOS/2000

www.level.com.tr • 2000/08 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL



RED ALERT 2
Bu kez Sovyet İşgalinden Amerika'yı koruyacağız...

COMMAND&CONQUER RENEGADE
C&C dünyasında FPS oynamak hayalimiz gerçek oluyor

İNCELEME

DIABLO II
En çok beklenen oyun sonunda geldi...
14 sayfa özel inceleme

ICEWIND DALE
Baldur's Gate türünün en son örneği

DEUS EX
System Shock 2'den sonra en iyi oyun



STRATEJİ

DIABLO II

SHOGUN

STARLANCER

VAMPIRE

KKND 2

İLK BAKIŞ COMMANDOS 2, ANACHRONOX, STARTOPIA, I'M GOING IN, STARS! SUPERNOVA

PLAYSTATION GALERIANS, MORTAL KOMBAT: Special Forces, COLIN MCRAE RALLY 2

Editör'den

Ölümle Oynamak


Cem Şancı
Yazı İşleri Müdürü

Oyun kavramı üzerine bu sayfalarda daha önce de değişik denemeler yaptığımı biliyorsunuz. Daha iki ay önce Full-Life:Hayat oyunu hakkında yazdıklarımdan sonra, hayat oyunu hakkındaki yorumlarımı tekrar tekrar düşünmemi sağlayan bir haber aldım.

Ağustos sayısını hazırladığımız Temmuz ayına, beni çok üzen bu haberi alarak girdim. Aslında bu konunun konuşulacağı yer burası değil, bu yüzden bu ay General Stuff köşesini yine yazılarıma ayırdık ve çok sevdiğinizi bildiğimiz fotoromanı Posta Kutusunun önüne aldık. Ancak, derginin ilk sayfasında değinmeden edemeyeceğim şey, bir insana duyduğum saygıdır. Az ya da çok oyun dünyasının içinde olan ve çok sevdiğim bir arkadaşım, beni arayıp, yakalandığı bir beyin hastalığı nedeniyle vaktinin gittikçe daraldığını söylediğinde ne söyleyeceğimi bilemediğim gibi takip eden günlerde de onun, ölüme her gün biraz daha yaklaştığını bile bile ölümle dalga geçip neşesini ve kahkahalarını korumaya devam etmesinden etkilendiğimi itiraf etmeliyim. Her ay bütün oyun dergilerini eline alıp, hepsi hakkında tek tek kritik yapan ve beni de bir hayli güldüren arkadaşımı belki doğrudan, belki de dolaylı yoldan tanıyorsunuzdur. Ama dediğim gibi bu konuyu General Stuff'a bırakıyorum.

En çok beklenen oyunun Diablo II'nin sonunda elimize ulaşmasından dolayı bu ay dergide dengeler bozuldu. İnsanların yazılarını yazmak yerine, inatla Diablo II oynadığına ve derginin geç çıkması pahasına Diablo II'yi bitirmeden diğer işlerine el atmadıklarını gözlemledim ve madem bu kadar oynadınız bari esaslı bir inceleme yapın arkadaşlar yorumuma, 16 sayfalık bir özel inceleme ve strateji rehberi ile karşılık verdiler ve eklemeyi de unutmadılar,

"Cem, bu sadece Single Player için... Önümüzdeki ay da bir bu kadar Diablo II Multi Player incelemesi yapacağız..."

Yani, bu cümleyi sizlere tercüme etmem gerekirse, bu kez de bütün ay Multiplayer Diablo II oynanacak dergide. Dolayısı ile Eylül sayısının zamanında çıkabileceği sözünü, ne yazık ki, veremiyorum. (Ama kanımın son damlasına kadar savaşacağıma söz veriyorum)

Mad Dog'un bu sayıda yer almadığını fark edeceksiniz ama panik yapmayın. Sadece 28 gün sürecek bir ayrılık bu ve Eylül sayımızda eğlenceli yazılarını tekrar okuma şansına erişeceğiz. Aynı zamanda, bahsetmemek için kendimi çok ama çok zor tutuyorum fakat Eylül'de çok büyük iki süprizle karşınıza çıkacağız, hatta evet dayanamıyorum ve söylüyorum, Eylül'deki büyük süprizimiz...

Level Üst Kurulu tarafından S A N S Ü R lenmiştir

Evet biliyorum sürprizi bozdum ama eminim hepiniz şok olmuşsunuzdur. Evet, naapalım, biz böyle sürpriz yapmayı seven bir dergiyiz. Umarız hoşunuza gider.

Sevgiyle kalın

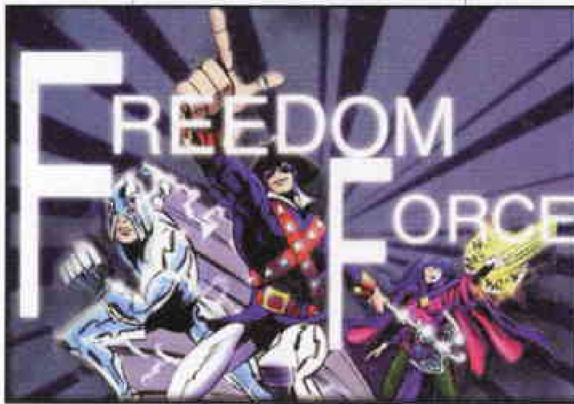
Genel Yayın Yönetmeni
Gökhun Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr
Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Cem Şancı cemsanci@level.com.tr
Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri
Batu Hergünsel batuher@level.com.tr
Emin Barış egaemin@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr
Kadir Tuztaş ktuztas@chip.com.tr
Kağan Ünaldı kunaldi@level.com.tr
M. Berker Güngör gberker@level.com.tr
Onur Bayram obayram@level.com.tr
Ozan Ali Dönmez ozand@level.com.tr
Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr
Grafik Tasarım
Didem İncesağır didis@level.com.tr
Yazı İşleri e-mail Adresi:
level@level.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü Özlem Cenker, Ayten Çar
Vogel Satış Müdürü
Gönül Morgül mgonul@vogel.com.tr
Reklam Koordinatörü
Şebnem Karabıyık ksebnem@vogel.com.tr
Reklam Müdürü
Murat Yıldırım muratydr@level.com.tr
Reklam Servisi
Sevil Sarıtaş ssevil@vogel.com.tr
Yeliz Koyun kyeliz@vogel.com.tr
Nurhan Bağcı bnurhan@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri Aynur Kına
Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733
Abone Servisi Nur Geçili, Ayfer Karaalioğlu, Ayten Akgüre, Ebru Cinek
Dağıtım Müdürü Nebi Danacı
Dağıtım Departmanı Mehmet Çil, Cem Cenker
Abone Servisi Faks: (212) 238-7343
Abone E-Mail: abone@chip.com.tr
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Medya Yayımcılık San. ve Tic. A.Ş
Genel Müdür: Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı: Besto Özerdem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi: Gökhun Sungurtekin
Renk Ayrımı - Film Çıkış: Asır Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283-8438
Baskı: Asır Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283-8438
Dağıtım: BİRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık: Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. 231/3 80380 Kasımpaşa İSTANBUL Tel: (212) 297-1724 Pbx Faks: (212) 297-1733
VOGEL ANKARA Müşteri Temsilcisi: Dilek Özgen
Ankara Büro: Serra Yurtman, Meneviş Sokak 26/4 Yukarı Ayrancı ANKARA Tel: (312) 467-0350 Faks: (312) 480-5958 E-Mail: vogelank@chip.com.tr

İrrasyonel Bir Oyun

System Shock 2'yi yaratan Irrational Games ekibi yeni bir roleplaying oyun üzerinde çalışmaya başladığını açıkladı. Bu kez karşımızda önüne çıkan her şeyi devirebilen, bastığı yeri inleten süper kahramanlar var. Sadece çizgi romanlarda görmeye alışık olduğumuz bir kahramanı oynama fikri son derece cazip. Her şeyi yapabilen bir adam olmak bilgisayar oyunlarında gerçek hayattakinden daha faydalı olmasa bile böyle bir şansımız olması Freedom Force denen oyunu merak etmek için iyi bir sebep.



Crave Entertainment tarafından yayınlanacak olan Freedom Force'da kahramanlarımızın bütün yakın dövüş hünerlerini ve ortamda yarattığı tahribatı yakından izleyince oyunun motorunun nelere kadir olduğunu anlayacağımız söyleniyor. Şöyle düşünün, en kötü düşmanınızın yakasından tutup ayaklarını yerden kesiyorsunuz, sonra adamcağızı öyle bir fırlatıyorsunuz ki karşıdaki binanın üstünden uçup diğer tarafta bir pencerede takılı kalıyor. Çevreyle etkileşim ve yaratıcı dövüş teknikleri bakımından Freedom Force şimdiye kadar gördüklerimizden epey ilerde olacak gibi. Oyunda neredeyse dokunamadığınız hiçbir şey yok ve koca ellerinizle nasıl dokunduğunuza bağlı olarak çevredeki her şey üzerinde kalıcı izler bırakabiliyorsunuz.

Oyunun RPG öğesi karakterinizin yeteneklerini geliştirmesini sağlıyor. Ayrıca ayrı karakterlerin kullanabileceği birbirinden farklı güçleri olacak. Bunlarla yetinmek istemezseniz kendi kahramanlarınızı yaratabilir ve onları özel yeteneklerle donatabilirsiniz. 1960'lı yılların New York'unda geçen hikayede aynı anda kötülüklere karşı savaşan dört kişilik bir ekibin kontrolünü üstleneceksiniz. Freedom Force'un tek kişilik versiyonu toplam 20 kahraman sunacak ve siz aralarından dördünü seçip maceraya başlayacaksınız. Ama bunun için biraz daha beklemek zorundasınız çünkü oyunun yapımı başlayalı az bir zaman oldu ve açıklanan ilk yayınlanma tarihi 2001 sonbaharı.

Bir Crichton Oyunu

Amerika'nın en sevdiği yazarlardan biri olan ve son dönemin popüler bilim-kurgularından bazılarını da yazan Micheal Crichton'ın son kitabı Timeline'ın oyununun yapılacağı açıklandı. Daha önce de Jurassic Park, The Lost World, Kongo gibi çok okunanlar listesinin ilk sırasını aylarca işgal eden kitapları filme de çekilen Crichton, Eidos Interactive'le anlaşarak kitabının oyunlaştırılmasına karar verdi. Oyun Chricton'ın sahibi olduğu Timeline Computer Entertainment tarafından geliştirilecek. Geliştirici firmanın ismine bakarak doğrudan bu oyunu yapmak için bir araya gelmiş insanlardan oluştuğu sanısına kapılmayın. Timeline 1999'dan beri var ve tahmin edebileceğiniz gibi Chricton'ın diğer kitaplarının da oyun haline getirilmesi üzerine çalışıyor. Ama şimdilik ortada başka oyun yok gibi.

Neyse, kitabı okumadığımıza göre (en azından çoğumuz) oyunun konusunu biraz anlatalım.



Oyun 21. yüzyılın başlarında, teknolojinin bütün dünyayı değiştirmeye başladığı zamanlarda geçiyor. Ya da o zamanda başlıyor demek gerek çünkü tek bir zaman diliminde olup bitmiyor her şey. Hikayeye göre dünyada işler öylesine ilerlemiş durumda ki bilgi akışı için insanlar hiçbir cihaz ya da kablo ya da benzeri bir şey kullanmıyorlar. Bilgisayarlar artık tek bir molekülden ibaret, geçmişe ait bilgilerin arşivlenmesi, kopyalanması gibi işler tarihe karışmış. Eski bir veriye ulaşmak istediğinizde o anı canlandırmak gibi bir şansınız var, falan filan. Bu koşullar altında, bir grup tarihçi 14. yüzyılın feodal Fransa'sına gidip bir araştırmaya yapmaya karar verirler. Bu da onlar açısından hiç de eğlenceli anılar içermeyen bir yolculuk anlamına gelecektir haliyle. Daha önce Jurassic Park'ta da yaptığı gibi Chircton bugünün teknolojisiyle geçmişin kalıntıları arasında kurduğu bir bağı konu edinen bir kitap yazmış sonuç olarak. Timeline'ın oyununda da aynı konuya bağlı kalarak başlarını derde sokan bilim adamlarının peşinden eski çağlara sürüklenen bir grup öğrenci rolüne girecek ve umuyoruz ki ilginç bir oyun deneyimi yaşayacağız. Oyunun yıl sonuna kadar tamamlanması bekleniyor.



Dynamix Garaja Çekti

Tribes 2'yi yaratan (yaratma sürecinde olan demek lazım) ekip bugünlerde ekip görüntüsünü bütünüyle yitirmiş durumda. Çünkü son zamanlarda görüp duymaya çok alıştığımız üzere yine bir parçalanma durumu söz konusu. Dynamix ekibinin bir bölümü, üzerinde çalıştıkları projeleri bırakıp firmayla bağlarını kopardı ve Internet tabanlı bir oyun yayıncısı olan GarageGames'le çalışma kararı verdi. Olay şöyle gelişti: Dynimax'in kurucularından Jeff Tunnell yine Dynamix tayfasından Rick Overman ve Tim Gift'le ortaklık kurarak GarageGames'i ortaya çıkardı. Bu da ekipten başka insanların da GarageGames'e geçmesini sağladı.

Bu detaylar oyuncuları çok fazla ilgilendirmiyor. Asıl merak edilen şey Tribes 2'nin akıbetinin ne olacağı. Şimdiye kadar adı Tribes 2'yle anılan ve artık GarageGames'le çalışmaya başlayan Tim Gift kendisinin ayrılmasının projeye zarar vermeyeceğini, oyunun hala "güvenilir ellerde" olduğunu söylüyor. Gift'e göre oyunun daha önceden ilan edilen yayınlanma tarihinde ciddi bir aksama olmayacak.

Peki GarageGames nasıl bir firma olacak? Kurucu ortaklar bu konuda belirledikleri bazı idealleri açıklayarak nasıl bir yapılanma içinde olacaklarını anlatan bir toplantı yaptılar. Buna göre firma kendini bütünüyle Internet üzerinden oyun yayınlamaya adayacak ve geliştirici ekiplere hem fikir hem de teknik anlamda destek sağlayacak. Şirket özellikle bağımsız yapım ekipleriyle ve bağımsız projelerle ilgilenmeyi düşünüyor. Kurucu ortaklardan Tunnell "görevimiz bağımsız yapımcılara malzeme, eğitim, dağıtım ve mali açılardan yardım sağlamak" diyor. GarageGames yeni, deneysel ve potansiyel olarak yenilikçi oyunlara ve yeteneklere vitrinde yer açmak için çalışacağını söylüyor. Unutmadan, Tribes 2 herhangi bir değişiklik olmazsa bu Ekim'de çıkıyor.



Headfirst'ten Korkutucu Bir Adım

H.P. Lovecraft'ı bilir misiniz? Korku hikayeleri konusunda Edgar Allen Poe'dan sonraki en başarılı isimlerden biri olarak kabul edilen Lovecraft'ın romanlarından biri bilgisayar oyunu haline geliyor. Türkçeye çevrilmiş pek eseri olmasa da ülkemizdeki gerlim meraklılarının da muhakkak duyduğu bir isim Lovecraft. Kitaplarında özellikle Poe'nun yaptığı gibi kişilerin düşünceleri üzerinden yola çıkarak iç dünyaları araştıran ve basit korku öğesinden çok gerilim üzerinde duran Lovecraft gibi bir yazarın yazdıklarının bir şekilde oyun haline getirilmesi ilk bakışta oldukça zor görünüyor. Ancak Headfirst Production bu konuda oldukça azimli.

Yazarın oyun haline getirilecek olan kitabı Cthulhu'nun konusu dünyadaki insan ırkı var olmadan önce yaşayan Great Old Ones adındaki garip bir yaratık ırkının dini lideri Cthulhu üzerine kurulu. Kitap Cthulhu'nun geri dönüp insan ırkını bütünüyle ortadan kaldırana kadar dünyanın her tarafında vahşet yaratmaya azmedişini anlatıyor. Bu, benim okuduğum Lovecraft kitaplarından biraz farklı bir hikayeye dayanıyor. O yüzden yazarın bilim-kurgu konusundaki yeteneklerini savunmayacağım şimdi ama zaten şu anda kitaptan çok oyunuyla ilgiliyiz, değil mi?



Dark Corners of the Earth: The Call of Cthulhu aslında bu kitap üzerine kurulu ilk oyun değil. Bundan önce Chaosium'un Call of Cthulhu isimli pen&paper RPG'si çok başarılı olmuş ve Dungeons and Dragons'dan sonra en popüler ikinci oyun seçilmişti. Sıra Headfirst'e geldi ve bu yılın başında oyunun bütün haklarını Chaosium'dan satın aldı. Dark Corners of the Earth: The Call of Cthulhu şimdilik son durumda alacağı şekilden çok uzak bir aşamada ama RPG meraklıların gözü kulağı şimdiden oyunun üstünde. Oyun önümüzdeki yıla kadar hazır olmayacak ve hem PC hem de PlayStation oyuncuları için merak konusu olmaya devam edecek.

Yeni FPS'niz: Red Faction

Hala Soldier of Fortune mu oynuyorsunuz? Yeni bir first-person shooter'ın zamanı gelmedi mi sizce de? Bu konuda yeni ihtimallere açıksanız haberi dinleyin. THQ ve Volution yeni bir first-person shooter için biraraya geldiler ve geçtiğimiz günlerde oyunla ilgili bazı detayları açıklayan bir duyuru yaptılar.

Red Faction adındaki bu oyunu bir haber konusu olmaya değer gördük çünkü alıştığımız FPS'lerden biraz farklı görünüyor. Silahların çok çeşitli ve yeni, mekanların göz alıcı olması bir yana Red Faction oyuncuların dört tekerlek üzerinde ava çıkabildiği ilk FPS. Ama Red Faction'ı diğerlerinden ayıran en önemli özelliği bu değil. Ne peki? Oyunun hasar verilebilir ortamlarda geçmesi. Gerçi böyle bir cümleyi kurabileceğimiz başka oyunlar da görmüştük ama bu kez durum biraz daha ciddi. Bu oyunda yeterince iri bir silahınız varsa bir duvarı delip diğer tarafa geçebilir, karşınıza çıkan her türlü nesneyi parçalara ayırabilir ve sinirli bir anınızdaysanız koca bir binayı bile devirebilirsiniz. Tabii bu tip agresif davranışlar sadece düşmanlarınızın değil sizin sağlığınız için de son derece tehlikeli olabilir. O yüzden hangi bombayı nereye attığınıza dikkat etmenizde fayda var. Zaten şu oyun içi görüntülere bir bakın, neyle karşı karşıya olduğunuzu daha iyi anlayacaksınız.



Oyunun sahip olduğu özellikler uzun bir liste halinde sıralanabilecek cinsten. Biz onları ufaltıp naif bir düzyazı haline getirecek olursak: Oyunun bir FPS için farklı ve derin sayılabilecek bir hikayesi, gizlilik ve aksiyon üzerine kurulu görevleri, birbirinden farklı özelliklere sahip olan ve dolayısıyla daha farklı stratejiler gerektiren ortamları, üç boyutlu render edilmiş 20 ayrı level'i, gelişmiş yapay bir zekası ve multi-player desteği olacağından bahsediliyor. Şimdilik erken ama büyük ateşlerin dumanı çok uzaktan görülebilir. Red Faction da öyle bir şey gibi...

Antik Yunanda Planlama

Şehir kurma oyunlarını sevenler büyük olasılıkla bu günlerde SimCity'nin dönüşünü kutluyorlar ama bu fazla uzun sürmeyecek. Çünkü her oyun gibi onun da son kullanma tarihi yakında gelecek (aslında geçmişti bile ama neyse, bu başka bir konu). Neyse ki her türden oyunseveri hatırlayan birileri var da hiç boş kalmıyoruz. Şehir kurma oyunlarından hoşlananlar için de yeni bir oyun duyurusu yapıldı. Ama bu oyunu SimCity'den çok Caesar serisiyle karşılaştırmak gerekiyor. Adını söyleyince sebebi daha iyi anlayacaksınız: Zeus: Master of Olympus. Tarihi şehir kurma oyunlarının kralı olan Sierra Studios'un Impression Games ekibi tarafından geliştirilen oyun Ekim ayında piyasaya çıkacak. Caesar'dan farklı olarak bu kez Roma'da değil antik Yunan'da yerleşim işine girecek ve birkaç göçmenin yaşadığı



ufacık bir köyden devasa bir şehir haline gelene kadar antik şehrinizi geliştirmeye devam edeceksiniz.

Impression Games yeni başlayanları düşünerek ve oyunun daha geniş bir kitle tarafından oynanabilmesini sağlamak için şehir kurma ve geliştirme işini kolaylaştırmış. Bu oyunda bir şehri adam etmek için daha az ter dökecek ve daha çabuk sonuca ulaşacaksınız. Varlığınızın tek anlamı olan tanrılar bu oyunda çok sinirli ve kaprisli değiller. Ayrıca şehrin civarında dolaşırken birbiriyle atışıp durmak gibi bir özellikleri de olacak ki bu Yunan mitolojisinden esinlenerek eklenmiş hoş bir tat olarak oyuna renk katacak. Zaten oyunun en eğlenceli yanı tanrıların maceraları. Onların birbirlerine karşı duyduğu kıskançlığı ve aralarındaki sorunları kendi çıkarlarınız için kullanabileceksiniz. Ayrıca tehlike anında Herkül'den yardım istemek, şehrin dışına koloniler kurup nüfusunuzu artırmak, olimpiyatlara ev sahipliği yapmak gibi farklı atraksiyonlarla Zeus: Master of Olympus, Caesar serisini aratmayacak şekilde geliştiriliyor. Pharaoh ya da Caesar oynadıysanız ve aman ne güzelmiş dediyseniz (ya da benzer bir şey) siz de benim yaptığımı yapın. Zeus'u bekleyin!

Bizden Duymuş Olmayın

■ Gelmiş geçmiş en iyi bilgisayar oyunlarından birinde kendinizle karşılaşmak ister misiniz? Tabii ki istersiniz. O yüzden bu haberi dinleyin. Firaxis kuruluşunun dördüncü yıldönümü şerefine bir yarışma düzenledi ve ortaya herkesin ilgisini çekecek büyük bir ödül koydu. Yapımı süren Civilization III'deki tarihi karakterlerden birinin yüzü size ait olacak, tabii kazanırsanız. Aslında buna bir yarışma bile denemez, olsa olsa bir güzellik yarışmasına benzetilebilir ki böyle şeylerin yarışmakla bir ilgisi var gibi gelmiyor bana. Bu acayip mücadeleye katılmak için yapmanız gereken tek şey bir portre fotoğrafınızı Firaxis'e göndermek. Onlar da oturup adaylar arasından bir seçim yapacaklar, elbette kendi kriterlerine göre. Muhakkak ki çok fazla aday olacak ve eleme yapılırken nasıl bir yol izleneceği belli olmadığı için şansınızın ne olacağını kestirmek pek mümkün görünmüyor. O yüzden eğer içinizden katılmak geçiyorsa ve gerekli işlemleri yapmaya üşenmiyorsanız, bütün olasılıkları boşverip fotoğrafınızı gönderin. Konuyla ilgili detaylar için http://www.firaxis.com/features/4years/contest.cfm adresine gidip katılım şartlarını dikkatle okumanız gerekiyor. Son katılım tarihi 1 Eylül. Niyetiniz varsa elinizi biraz çabuk tutsanız iyi olur. Herkese bol şans ama özellikle size.

■ Eski güzel günlerin eski güzel oyunlarını sevenler için iyi bir haber. Bir zamanların Atari klasiği Breakout geri dönmeye hazırlanıyor. Yeni oyunlardan çok nostalji serileriyle sık sık ortaya çıkan Hasbro Interactive çeşitli yenilikler ekleyerek Breakout'u hala oynanabilir bir oyun haline getirecek ve oyunla ilgili derin anıları olmayanların pek ilgisini çekmeye aday görünmese de çocukluğuna dönmek isteyenler için iyi bir şey yapılmış olacak. Breakout zıplayan bir topun kontrollü bir şekilde karşısındaki engelleri yok etmesi üzerine kurulu küçük bir oyundu. Topunuzu birkaç kez kaybedince de yeniliyordunuz. Aslında ilk Breakout'tan sonra çeşitli defalar benzerleri ve acayip versiyonları yapıldı ama hiçbiri ilkinin yerini tutmamıştı. Yeni ismiyle Breakout: The Great Escape'de oynanış mantığı tıpkı eskisi gibi ancak görsel olarak çok daha renkli ve stratejik olarak artık tepede duran birkaç tuğlayı indirmekten başka daha özel amaçlar için de çalışacaksınız. Bir de oyun 3D hale getirildiği için oynanışı görsel değişikliklerle uyumlu hale getirmek amacıyla bazı yeni düzenlemeler yapılıyor. Sonuçta eskisinden bütünüyle başka görünen ama hiç de yabancı olmayan bir oyun Great Escape. Hasbro oyunun yapımını neredeyse bitirmiş durumda, önümüzdeki sonbahar ayları içinde çıkarmaya hazırlanıyor.

Silahlarınızı Çekin

Daha önce geçmişte, gelecekte, çölde, karlar arasında, şehirde geçen RPG'ler görmüştük ama kimsenin aklına vahşi batıda geçen bir roleplaying yapmak gelmemişti. Ama artık bu eksik de gideriliyor. Activision ve Surreal Software Gunslinger adında yeni bir oyun için kolları sıvadı. Oyunda roleplaying öğesinin yanı sıra silahlarınızı çekip ateşleyince aksiyonu, karşınıza çıkan bulmacaları çözmeye çalışırken de adventure etkilerini hissedeceksiniz.



Oyuncu ister iyi bir kahraman isterse de bir kanun kaçağı olarak oynama şansına sahip ve oynadığınız karaktere bağlı olarak alacağınız görevler de değişecek. Örneğin kanun kaçağıyken bir banka soygunu yapmanız istenirken diğer durumda böyle bir banka soygununu önlemeye ve suçluları etkisiz hale getirmeye çalışacaksınız. Oyunda kafanıza göre ilerlerken ya da verilen belirli amaçları yerine getirdikçe karakterinizin kullandığı silahlar konusundaki ustalığı artacak ve giderek daha tehlikeli bir kovboy haline geleceksiniz. Gunslinger'da hangi yolu seçtiğinize ve ne işlerle meşgul olduğunuza bakmaksızın sadece yaratılan Western ortamının cazibesi bile oyunu yeterince ilgi çekici bir hale getiriyor. Bana kalırsa oyunun son hali biraz olsun Outlaws denen ve mideniz bulanana kadar başından kalkamadığınız o eğlenceli oyundaki atmosferi yakalayabilirse başarılı olacaktır. Ama şimdiden böyle bir tahmin yürütmek imkansız. Çünkü Gunslinger yapımının başlangıç aşamasında olan ve daha birçok detaylı çalışma gerektiren geniş bir oyun. Oyunun 3D dünyası da henüz son şeklini tahmin edebileceğimiz bir durumda değil. Ancak karakterinizin omuz üstünden çekilen third-person görüntüleri şimdiden oyunun eski, güzel kovboy filmlerini andıran tatlar sunacağını müjdeliyor. Önümüzdeki kış Gunslinger tamamlanmış olacak.

Cord... John Cord

Revolution Software'in bir süredir üzerinde çalıştığı ve daha piyasaya çıkmadan epey bir insanı meraklıları arasına katan In Cold Blood isimli aksiyon oyunu artık tamamlanma aşamasına geldi ve önümüzdeki birkaç ay içinde UbiSoft tarafından yayınlanacağı belli oldu.

Oyunla ilgili son detaylara geçmeden önce hatırlamayanlar için In Cold Blood'ın şimdiye kadar niye heyecan yarattığını hatırlayalım. Bu, James Bond filmlerinden fırlamış gibi görünen sahneleri ve diyaloglarıyla bir aksiyon oyunu olarak ortaya çıktı ve klasikleri çok seven büyük bir kalabalığı oyunun son halinin bir klasik olacağına ikna ederek adından söz ettirmeye başladı. İşte şimdi oyunla onu bekleyenler arasındaki hesaplaşma günü geldi. Skoru net olarak bildirmek için yine de oyunun çıkmasını bekleyeceğiz ama ısınma turları babında Revolution'ın açıkladığı son duruma da bir göz atalım. Oyun gizlilik üzerine kurulu bir aksiyon-adventure olarak tanımlanıyor ancak bol miktarda gürültü yapabileceğiniz sıcak çarpışmalar da olacak. Oyunun oynayanları baştan sona merakla peşinden sürükleyecek ilginç ve sırlarla dolu bir hikayesi olacak. Grafikler son model ve 400 gerçek mekan olacak. Listede gelişmiş ışık ve gölge efektleri de var. Kahramanımız, tıpkı Bond gibi her türden eşyayı amacı dışında kullanarak en sevdiğimiz numaraları yapacak. Örneğin bir kol saati sayesinde görev bilgilerinizi, ihtiyacınız olan haritaları görebileceksiniz. In Cold Blood'daki maceranız boyunca 9 görev üstleneceksiniz. Her görev için de sinema filmi tadında ayrı ara demolar hazırlanmış. Ayrıca aynı hissin oyun boyunca sürmesi için olayların hızlı bir tempoda ilerlemesi sağlanmış. Son olarak da yaptığınız her türlü hareketin karakterler tarafından belli bir tepkiyle cevaplanacağını söyleyelim. Örneğin ateş edildiğini duyan bir gözcü korkup geri çekilebileceği gibi o da ateş edebilecek ya da gidip uyarı sinyalini çalıştırmaya karar verebilecek. Hangisini tercih edeceği ise ona ve durumun ciddiyetine bağlı.



Şehir Operasyonları

Bu ay hemen her türden yeni ve iyi bir oyun haberi geldi. Bunlardan biri de bir savaş oyunu olan M.O.U.T. 2025. Oyun yeni savaş taktikleri öneren ve oyuncular kadar askeri istihbaratçıların da ilgisini hakedecek bir yaklaşıma sahip. Çünkü MOUT geleceğin savaşlarını konu ediniyor. Pentagon kadar oyunun yapımcısı Zombie Interactive de artık olası savaşların uzak diyarlarda, çöllerde ya da ormanlarda değil şehirlerde, yerleşik alanlarda geçeceğini (ya da geçmekte olduğunu) bildiği için caddeler, metro istasyonları, apartmanlar ve masum halkı da kapsayan bir savaş oyunu hazırlıyor. Artık askerler doğa ortamlarında değil şehirsel mekanlarda savaşmak üzerine eğitim alıyorlar M.O.U.T.'de (bu kısaltmanın açılımı Military Operations on Urban Terrain oluyor, merak edenler için).

İsminin de yeterince iyi belirttiği gibi MOUT 2025 şimdiden 25 yıl sonrasında geçen bir kurguya dayanıyor. Şehir operasyonları konusunda eğitilmiş askeri birliklerden birinin kontrolünü alacağınız oyunda farklı yöntemler ve taktiklerle kazanılabilecek değişik görevlerde rol alacaksınız. Oyunun yayıncısı Ripcord'un diğer oyunlarında da olduğu gibi konu yine çok gerçekçi bir yaklaşımla ele alınıyor.



Özellikle de konu hasar vermek (tam tersi de geçerli tabii) olunca tıpkı bir savaşta olduğu gibi oyun acımasızca gerçek bir yaklaşımla yok oluşu ve yok edişi ortaya koyuyor. Kafasına isabet eden tek bir kurşunla ölen düşman askerleri kadar büyük bir hızla gücünü yitiren ve kayıplar veren takım arkadaşlarınız da olacak. Oyundan sadece bir oyun işte diye bahsetmek haksızlık olur. Oynanıştaki gerçekçiliği görünce oyunun adeta uğursuz bir kehanet olduğunu düşünebiliyor insan. Neyse ki bu tüyler ürperten gerçekliğin yanına bir takım fütüristik silahlar gibi bazı donanımlar eklenmiş de oynarken gerçeklik duygusundan az da olsa sıyrılmanız mümkün olacak. İnkar edilemeyecek çıplak bir savaş mantığı sunan oyun umarız hep oyun olarak kalır. Ekim 2000 M.O.U.T 2025'ın yayınlanma tarihi.

Metropolis'den Size Özel İki Dünya

Polonyalı yapım ekibi Metropolis Software yeni bir real-time strateji/roleplaying oyunu üzerinde çalışıyor ve her fırsatta yeni oyun içi görüntülerini basına dağıtıp duruyor. Two Worlds adındaki oyunun sık sık karşımıza çıkması bizi de meraklandırdı ve işin iç yüzünü öğrenmek için kısa bir araştırma yaptık.

Son yaptıkları oyun Gorky 17 (diğer adıyla Odium) ismindeki ve içinde RPG de barındıran bir real-time strateji olan Metropolis bu türü çok sevmiş olacak ki Two Worlds'de de aynı yoldan gidiyor. Yeni oyunlarını "RPG'nin derinliğiyle real-time strateji oyunlarının aksiyon ve strateji öğelerini bütünleştiren" bir oyun olarak tanımlıyorlar. Two Worlds bilinmeyen bir gezegende ve zamanda geçen alışılmadık bir bilim-kurgu hikayesine sahip. Söz konusu gezegende birbirinden habersizce yaşayan yüzlerce yerleşik ve akıllı ırk bulunmaktadır. Sonra uzayda gerçekleşen bir takım sıradışı olaylar yüzünden iki ayrı dünya bir araya gelir ve böyle bir doğa olayı yüzünden iki dünya halkı isteksizce de olsa "tanışmak" durumunda kalır. Kimse durumdan memnun değildir ve her iki tarafın insanları arasında ırkçılık bir hastalık gibi yayılmaya başlar. Oyuncu bu koşullar altında oyuna girecek ve taraflardan biri olan Quadrian'ların özel ajanı olarak rol alacak. Göreviniz bu karmaşaya son verecek bir çözüm üretmek. Yaşadığımız dünyanın da en önemli sorunlarından olan yabancı düşmanlığının Two Worlds'de hangi boyutta ele alınacağını ve ne kadar derin bir hikaye sunacağını bekleyip göreceğiz. Şimdilik gördüklerimize bakarak söyleyebileceğimiz ilk şey ise grafikler konusunda çarpıcı ve iddialı bir oyunun yolda olduğu. Yayınlanma tarihi 2001 olarak açıklandı ama 12 aylık bir sürecin hangi noktasında biteceğini biz de bilmiyoruz.





COMMANDOS 2

İkinci Dünya Savaşı, taktik operasyon klasiği.



Bundan yaklaşık iki yıl önce ortalık Red Alert benzeri gerçek zamanlı stratejilerden geçilmezken Eidos çok farklı bir fikirle benzerleri arasından sıyrılan, daha doğrusu onlara benzemediği için aralarından sıyrılan, görünüşte çok daha sade, ancak kontroller ve taktik açısından daha kafa yorucu, plansız tek bir adımın bile atılmadığı, "strateji" adını sonuna kadar hak eden bir oyun geliştirmişti. Zorluğuna karşın Commandos : Behind the Enemy Lines, büyük ilgi gördü. Bunun sırrı da hem insanlara salt gerçeği sunmaları, hem de daha önce Jagged Alliance gibi sıra tabanlı olarak denenmiş bir sistemi gerçek zamanlı uygulamaları olmalıydı. Böylelikle "dur-düşün-harekete geç-dur-düşün..." şeklinde ağırlaşan oyun, "bir kez düşün-harekete geç-ama çabuk ol-durma artık bir şeyler yap!" diye bağırıyor, oyuncuyu hem el çabukluğunu göstermek, hem de doğru planlar kurmak zorunda bırakıyordu. Üstelik diğer gerçek zamanlı stratejilerdeki gibi yüz adet birlikle saldırıya geçip, yetmiş ikisini feda edip diğer yirmi sekizi ile bölümü bitirme şansınız da yoktu. Emrinizdeki altı değerli adamdan o görev için seçilmiş olanların tümünün ayrı özelliklerini kombine etmek ve görev sona erene dek tümünü yaşatmak zorundaydınız. Olayların akışı da İkinci Dünya Savaşı'nın gerçek zaman ve mekanları üzerine kurulduğu için Commandos çok daha çekici bir hal alıyordu. Bu nedenledir ki, oyunun, kendisinden çok daha zor olan görev paketi Beyond the Call of Duty ile birlikte resmi satışı 1.2 milyonu geçmişti.



Eidos, üzerinde son çalışmalarını yaptığı Commandos 2'nin ise her yönüyle zengin bir görev paketi değil, yepyeni bir oyun olması için elinden geleni ardına koymuyor. Temel oyun mantığı aynı tutulmasına karşın yeni bir motor dizayn etmiş olmaları mutluluk verici. Özellikle Tomb Raider nedeniyle motor konusunda sicili pek parlak olmayan Eidos, Commandos oynayan insanların (Tomb Raider'ı tamamen temiz hislerle oynayanlar beni lütfen affetsinler ama...) Tiny'nin bacaklarına değil, yeni stratejilere ilgi duyacaklarını tahmin etmiş olmalılar. Yeni grafik motoruyla 640x480, 800x600 ve 1024x768 çözünürlüklerinde oynamanız mümkün olacak.

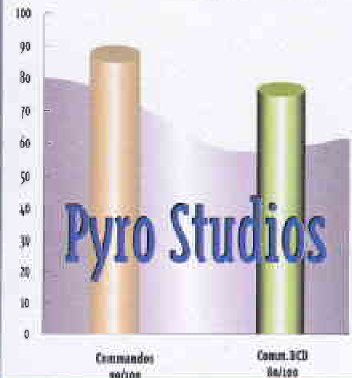
DÜŞMAN HATTININ ARKASI

Tahmin edeceğiniz üzere, komando timinde de yenilikler olacak. İlk merhaba diyeceğiniz kişi, asıl adı Paul Toledo olmasına karşın Lupin adı ile bilinen bir hırsız. Duvarlardan tırmanıp sessizce Alman askerler arasına karışıp eşyalarını yürütecek, gizlice pencerelerden bakıp içeriyi kontrol edecek kişi o. Beyond the Call of Duty'den tanıdığımız cazibeli bayan Natasha'da gruptaki yerini almış durumda. Grubun son yeni üyesi de minik bir köpecik. Kullanabileceğiniz araçların miktarında da artış var, örneğin kamyon olarak bir Mercedes L3000 nasıl olurdu ? Hafif geldiyse size Panzer III tanklarından da sunulacaktır. Ama tankı kullanmak için bir sürücüye ve bir atıcıya ihtiyacınız olacak.

GÖREV ÇAĞRISININ ÖTESİ

Oynanıştaki değişikliklerden ilki ise az önce Lupin'i tanıtırken bahsettiğimiz pencerelerden içeri bakma yeteneği. Commandos'da bir binanın içinden kaç nöbetçi çıkacağını bilmenize olanak yoktu. Hatta hatırlarsınız, bir hata yapıp sirenleri öttürmeye başladığınız anda tepesinde bayrak dalgalanan özel binalardan sınırsız asker fırlardı dışarıya. Şimdi bir adamla sessizce bir binanın yakınına süzülüp içeri baktığınızda ekranın sol üstünde küçük bir pencere açılarak size odada kaç kişinin olduğunu kontrol etme şansını verecek. Bazı görevlerde içeridekileri kurtarmanız gerektiği için bu hareket size büyük avantaj sağlayacaktır. İçeriye girdiğiniz anda ise oyun ekranında köklü bir değişiklik gerçekleşiyor. Açık alanlarda tamamen Commandos gibi 2D olan oyun ekranı 3D durumuna geçiyor, bu sayede binanın içini kamerayı döndürerek tamamen kontrol altında tutabiliyorsunuz. Aynı durum denizaltının içi gibi diğer tek katlı kapalı alanlar için de geçerli. Diyelim binanın içine Duke'ü (Grubun keskin nişancısı) soktunuz. Pencereye mevzilenerek dışarıda ulaşamadığınız düşman askerlerini atış menziline sokabiliyorsunuz. Düşman askerlerinin sizi görüp görmediği de "Halt, halt!" diye bağırmaları yerine başlarının üzerinde beliren kırmızı bir ünlem ya da sarı bir soru işareti gibi simgelerle belirtilmiş. Sizin karakterlerinizin de bir takım yeni özellikleri olacak.





Örneğin artık tüm karakterleriniz yüzebilecekler. Dahası nefeslerini tutup su altında ilerlemeleri de mümkün olacak. Ancak havasızlığa belli bir süre dayanabildikleri için yüzeye çıkıp ciğerlerinizi doldurmanız gerekecek. Tabii bu da sizi nöbetçilerle göz göze gelme tehlikesiyle karşılaştırabilecek bir hareket. Tüm adamlarınızın bir başka ortak özelliği de aldıkları eşyaları birbirlerine aktarabilecek olmaları. Aynı şekilde yüzey şekilleri de ilk oyundan daha kapsamlı bir şekilde etki gösterecek. Commandos'ta ağaçların, çalıların, direklerin ve benzeri engellerin ardına saklanarak nöbetçilere yakalanmaktan kurtulabiliyordunuz. Birkaç küçük değişiklikle ikinci oyunda da eğilip köşelerden sıvışmanız ya da köprülerden nehre atlama şansınız bulunacak.

YENİSİNİN ADININ BİLİNMEMESİ

Artık görevlerde yalnızca küçük timinizi yönetmeyecek, başkalarının sorumluluğunu da üzerinize alacaksınız. Örneğin bazı bölümlerde sizin emrinizde birkaç tabur asker bulunacak. Bu askerler komandolar kadar detaylı işler yapamıyorlar, onlara verebileceğiniz emirler sınırlı. Örneğin bir yerden diğerine gitmelerini ya da toplu halde tek bir hedefe ateş etmelerini sağlayabiliyorsunuz, ancak onlardan bundan fazlasını beklemeyin. Bu askerlerin tek kullanım amacı sizin işlerinizi kolaylaştırmak değil. Aynı zamanda önceden belirlenen bir yüzdenin üzerinde askerin bölüm sona erdiğinde hayatta kalması gerekiyor. Benzer şekilde bazı haritalarda çatışma alanından az ileride, olan bitenden habersiz oyun oynayan çocukların burunları bile kanamadan operasyonu tamamlamak zorunda kalacaksınız.





Elbette görev haritaları da tamamen yeni mekanları içerecek şekilde dizayn edilmiş. Avrupa, Pasifik ve Asya'da geçecek operasyonların kimi bir denizaltı üssünün binaları gibi kapalı alanları kapsarken, kimileri ise meşhur Kwai Köprüsü (Müziğini hatırlayıp ıslıkla eşlik edecek kimse yok mu?) gibi açık havada geçecek. Özellikle Colditz toplama kampında geçen bölüm, grafik servisine soğuk terler döktüren bölüm olarak biliniyor. Bu harita için eski bir Sakson kalesi, en ince ayrıntısına varana değin gerçeğine en uygun şekilde tasarlanmış. Multiplayer olarak koordinasyon içinde oynamak isterseniz tüm single player haritalarının emrinize amade olacağını da duyuralım.

Her yenisi piyasaya çıkmaya hazırlanan oyunda alışık olduğumuz üzere Commandos 2'de de değişiklikler arasında "geliştirilmiş düşman yapay zekası" yer alıyor. Bu gerçekten de önemli bir açık. Çünkü Commandos'da bir nöbetçinin, sadece iki santim yana baktığı için hemen dibindeki askerin vurulduğunu anlamaması oyunun gerçekçiliğine gölge düşüren, rahatsızlık verici bir durumdu. Eğer bu sorunu da çözümlemeyi başarabildilerse karşımıza bizi çok daha zorlayacak, ancak o denli de kaliteli olacak bir oyunla çıkacaklar demektir. Bu vakte kadar Byond the Call of Duty'yi bitiremeyen varsa elini çabuk tutsun ! (Siz de elinizi çabuk tutmaya çalışırken yazıya spot atmayı unutmuşsunuz, yapışık Pokemon ikizleri sizi-Cem)

Batu&Gökhan

COMMANDOS 2

Yapım : Eidos / Pyro Studios

Çıkış Tarihi : 2000 sonbaharı

Tahmini Sistem İhtiyaçları :

Pentium 200, 48 MB Ram

İlk izlenim : Zorlayıcı

Bize Göre: Yeni yetenekler ve karakterlerin eklenmesiyle, 2D bakış açısından kapalı ortamlarda 3D durumuna geçiş yapmasıyla oynanışta bir hayli değişiklik gerçekleştirilmiş. En büyük beklentimiz yapay zekanın da bu yeniliklerden nasibini almış olması! Yine bir hayli terleyeceğiz anlaşılan. Söyleyin, başka kaç oyunda üst üste bin kez yükleyip bin kez yeni taktikler denediniz ve bin birinciyi de denemeye razı oldunuz ki ?

İLK İZLENİM

I'M GOING IN

Bana 007 deme

Hepimiz sıkıldık aslında. Konusu, hikayesi aynı FPS'lerde, önümüze gelene ateş etmek ve koşa koşa düşmanların üzerine mermi yağdırmaktan hepimiz yorulduk. Ama her seferinde, biraz daha iyi grafikler, biraz daha ilginç silahlar, biraz daha fazla reklam veya biraz daha fazla bir şey ile önümüze sunulan FPS'leri merakla karışık bir beğeni ile oynayıp duruyoruz. İlginç bir histeri yaşadığımız çok açık.

Elbette, çok sıkıcı olan bu sürece artık biraz renk katmak isteyecek firmalar çıkacağını tahmin ediyorduk ama açıkçası bu firmaların sayısının biraz daha fazla olacağını bekliyorduk. Ama FPS türüne değişik tadlar getiren en önemli firma Eidos olarak göze çarpıyor. Looking Glass'ın yapımını üstlendiği Thief ile oyuncuların savunmalarını kırıp kalplerine giren ve 3D motorları ile neler yapılabileceğini gösteren Eidos, Thief'in başarısından sonra, her önünüze çıkanla savaşmak zorunda olmadığınız, aklınızı ve gölgeleri kullanarak, gizlice ilerleyebileceğiniz, dolayısı ile kontrolün büyük oranda oyuncuya ait olduğu FPS türü oyunlar üzerine yatırım yapmaya başladılar. Thief II, Deus Ex, Hitman gibi oyunlarda hep gizli gizli bir yerlere girmeye çalışıyor, gizli gizli bir işler yapıp, gizli gizli oradan çıkıyorsunuz. Elbette bu gizlilik konusunda başarılı olmak için, elinizdeki ekipmanları en iyi şekilde değerlendirip, en az düzeyde dikkat çekmek için çalışıyorsunuz ki oyunun özünü de aslında bu elinizdeki ekipmanları doğru şekilde kullanabilmek oluşturuyor. Aslında, bu konuda en büyük sınır sizin yaratıcılığınız. Çünkü, elinizdeki bir bayıltıcı spreyle doğrudan gidip nöbetçileri bayıltabileceğiniz gibi, yerden bir taş alıp uzağa atarak nöbetçinin dikkatini başka yöne doğrultmasından faydalanarak da kapıdan girebilir, değerli spreyinizi de daha zor durumlar için saklayabilirsiniz. Ya da taş attığınız yere, önceden bir c4 koyup, nöbetçi ne olduğunu anlamak için taşın yanına gittiğinde c4'ü patlatıp o nöbetçiyi harcadığınız gibi, gürültüye gelecek diğer nöbetçileri de binanın içinden çıkarmış olacağınız için binada daha rahat dolaşabileceksiniz. Dediğimiz gibi, tüm bunlar sizin yaratıcılığınızla ve oyunun nelere izin verdiği ile bağlantılıdır ve bu oyunları ilginç kılan da, oyunculara yaratıcılıklarını kullanabilme şansı vermesidir.



Bond... Ceymıs Bond...

I'm Going In'de, diğer Thief benzeri oyunlarda olduğu gibi, gizliliği kullanarak düşman üslerine girecek, önemli bilgilere veya malzemelere ulaşmaya çalışacağız ancak bu sefer oyunun geçtiği zaman dilimi Thief'in ortaçağı değil, modern silahların, gece dürbünlerinin, hareket sensörlerinin kullanıldığı günümüz dünyası olacak. Yani, biraz Rambo biraz Bond karışımı bir kahramanı yöneteceğiz. Oyun süresince, sadece düşmanlarınızı nasıl atlatacağınızı değil, kilitli kapıları nasıl açabileceğinizi veya kapı açmaya gerek kalmadan içeri başka nasıl girebileceğiniz, saldırdığınız örgütün bilgisayar kayıtlarına nasıl ulaşacağınız, bilgisayar sisteminden nasıl yararlanacağınız gibi konularda stratejik kararlar almak zorunda kalacaksınız.



Bazan dürbünlü bir tüfekle, mevzilendiğiniz noktadan düşman üssündeki hedefleri avlayacak, bazan, kapıların arkasından sürünüp, içerideki düşmanın boğazını keseceksiniz.



Canınızı çok sıkan, kalabalık bir rubun peşinizi bırakmadığını görünce, telsizinize sarılıp en yakındaki jetinize, napalmını bırakacağı koordinatları vereceksiniz. Ya da topçu bataryalarına, bölgeyi dümdüz etmelerini söyleyeceksiniz.

Majastelerinin hizmetindeyim

I'm Going In adı ile olduğu gibi oynanışı ile de türe renk getirecek bir oyun gibi görünüyor. Son gelişmelerle birlikte, yakında piyasaya çıkmasını beklediğimiz oyunu biz de sizin gibi merakla bekliyoruz. Yapay zekası da oyuncuya göre tepki verecek olan oyunda, düşmanlarınız sizin taktiklerinize göre kendi hareketlerini belirleyecek. Acemi bir çaylak gibi davrandığınızda korkmadan üzerinize gelip sizi enseleyecekleri bir porfesyonel olduğunuzu kanıtladığınızda ise, çok dikkatlice gerçekçi ve etkili askeri taktikler uygulayarak sizi ele geçirmeye çalışacaklar. Tabi tüm bunların cek caklarda söylendiği gibi olup olmayacağını, oyun elimize geçtikten sonra anlayacağız.



Cem Şancı

I'M GOING IN
Firma: Eidos
Çıkış Tarihi: 2000 yazı
Tahmini Sistem İhtiyaçları:
PII 400, 64 MB Ram, 3D ekran Kartı
İlk İzlenim: Beklenmeye değer

Bize Göre: Eidos'un Hitman ve I'm Going In oyunları ile, iki farklı arka planda, Sivil ve askeri kahramanlarla, benzer konulu iki oyun çıkarmaya hazırlandığı gözümüze çarptı. Son çıkan Deus Ex ise, RPG öğeleri taşıyor olmasına rağmen, yukarıda saydığımız iki oyunu aratmayacak türden, gizli operasyonlar içeriyordu. Dolayısı ile Eidos'un, Thief tarzı oyunlarla piyasayı etkilemek istediği izlenimini ediniyoruz ki, aslında, bizim için sakıncası yok. Sizin için?

Startopia

Asık suratlı stratejilerden sıkılanlar için

Mucky Foot, Urban Chaos'la alıştığımız tarzının dışına çıkıp hayal kırıklığı yaşadıktan (ve yaşattıktan) sonra bizi eski güzel günlere geri götürmeye hazırlanıyor, önceki hali Space Station: Utopia, şimdiki adıyla Startopia olan yeni oyunuyla.

Hazırsanız Başlıyoruz

Aslında Startopia Mucky Foot'un ikinci oyunu ama ekip hiç de yeni değil. Onları Bullfrog'dan hatırlıyoruz. Yani Theme Park'dan, Theme Hospital'dan, Populous'dan ve tabii Dungeon Keeper'dan. Bunların tümü de çok ilginç ve yaratıcı strateji oyunları, biliyorsunuz. İşte Startopia da yine aynı gelenekten bir oyun. Nasıl Roller Coaster Tycoon çerez gibi başlangıçta önemsenmeyip sonra bağımlılık yarattıysa Startopia'nın yapacağı da bu işte.

Oyundaki göreviniz her türden yaratık tarafından yaşam alanı olarak kullanılan bir uzay istasyonunu yönetmek. Yani yine müşteri/satıcı ilişkisi üzerine kurulu bir oyun var karşımızda. Bu türdeki bütün oyunlarda olduğu gibi kural müşteriyi memnun etmek ve daha fazlasını çekmek için yeni hizmetler sunmak. Kural her zaman sabit, değişense sadece ihtiyaçlar ve sunulan hizmetin cinsi. Elimizdeki bir uzay istasyonu olduğuna göre buradaki ihtiyaçlar ve hizmetler de ona göre şekillenecek. Startopia'yı türün diğer oyunlarından ayıran özelliği tüm karakterlerin tek tek duygularının, isteklerinin, beğenilerinin olması. Onlara sürü muamelesi yapmanıza izin yok. Tıpkı Sims'deki gibi buradaki yaratıklar da acıkan, aşık olan, tuvalete giden, canı sıkılan tipler. Ve tabii sizin ilginize muhtaçlar.

Daha çok turist, daha çok döviz

Uzay istasyonunda karşınıza dokuz farklı ırktan yaratıklar çıkacak. Bunlar arasında çok güçlü savaşçılar da var, iki kafalı bilim adamları da. Bu ırkların her biri farklı taleplerle geliyor; kimisi dans edebilecekleri bir alan, kimisi sadece yemek ve yatak istiyor. Onlara istediklerini verirseniz tekrar tekrar gelerek kesenizi doldurmaya hazırlar. Başlangıçta belli



bir karakterle oyuna giren bu canlılar oyuncunun nasıl yönlendirdiğine bağlı olarak yeni özellikler kazanabiliyor. Yaratıklarınızı mutlu etmeyi ve bu mutluluğu sürekli kılmayı başarırsanız onlar da karşılığını enerji olarak ödeyecekler. Enerji ne işe yarıyor derseniz, size bir uzay istasyonunda olduğunuzu hatırlatırım. Oyunun ilginç özelliklerinden biri olan bilimsel araştırmalardan, bazı işlerin düzenli olarak yapılmasına kadar bir sürü iş enerji aracılığıyla yürütülüyor. Yani her şeyin başı enerji.

Bu arada uzaydaki tek merkezin siz olduğunuzu sanıp burnu büyüklük etmeye kalkmamalısınız. Sizin gibi hizmet satan başka üsler de var. Yani sıkı bir rekabet ortamı içinde yer alacak ve diğerleriyle belli bir diplomasi ilişkisi kurmak zorunda kalacaksınız. Başarıya giden yolda rakiplerinizi ne kadar iyi tanırsanız şansınız da o kadar yüksek olacak. Diğer istasyonlarla alış-veriş yapmak, açık artırma ile onlara elinizdekinin fazlasını satmak gibi olumlu ticari ilişkilere girebileceğiniz gibi hileye de başvurabileceksiniz. Canınızı sıkan rakibinizin üssüne ajan ya da sabotajcı göndermek gibi pislikler eğlenceli olabilir. Tabii bunu yapay zekaya değil de multi-player oynarken gerçek rakiplerinizden birine yapmak hem daha keyifli hem de daha riskli olacak.

Kontrol edilmesi gereken bir ton şey varken hepsine birden yetişebilmek başlangıçta gözünüzü korkutabilir ama oldukça kullanışlı bir arayüz sayesinde bu sorun aşılıyor. İstasyonun kontrol edilmesi gereken bütün bölümleri paneller halinde karşınızda duruyor. Bunlardan her birinin üç ayrı katı var. İlk katta laboratuvarlar ve yatakhaneler, ikinci katta ise eğlence mekanları ve otel var. Üçüncü katta ne olacağı, neye benzeyeceği size kalmış. Burayı istediğiniz gibi biçimlendirip kullanacaksınız.

Demek istediğim...

Sonuçta rakamlarla ve özet olarak konuşacak olursak Startopia size birbirinden ilginç 25 görev, 4 kişilik bir multi-player modu ve basit bir oyunla gelişmiş bir mikro yönetim arasında seçim yapmanıza izin veren geniş bir oynanış yelpazesi sunuyor. Her türlü amaç için ilk ve yeter koşulun doğru strateji olduğuna inanıyorsanız, bundan önce Theme Park, Theme Hospital gibi oyunları veya Civilization, Roller Coaster Tycoon'u ya da aklıma gelmeyen benzer oyunları oynayıp sevdiyseniz ve Mucky Foot'un Urban Chaos'la kendine yazık ettiğini düşünüyorsanız doğru sayfada ve doğru seçimi yapmak üzeresiniz. Kasım ayı Startopia'yı bekleyenler için şiddetle önemli bir ay olacak, böylece bilinsin!

Serpil Ulutürk





Startopia
Yapım: Mucky Foot/Eidos
Çıkış Tarihi: Kasım 2000
Tahmini Sistem İhtiyaçları:
PIII 500, 64 MB Ram, 3D Kart
İlk İzlenim: İşte özlediğim strateji tarzı

İLK İZLENİM

Bize Göre: Olasılıkları filan bir yana bırakacak olursak Startopia hem biraz uçuk hem de mantık olarak fazlasıyla gerçekçi bir oyun olacak. Aranızda şimdiye dek hiç uzay istasyonu kurmamış ya da tanımadığı ırklara hizmet veren bir şirket kurmamış olanlar olabilir. Üzülmeyin, Startopia kariyer planlarınıza büyük bir katkıda bulunacak ve hayatınızda bir ilkin daha yaşanmasını sağlayacak. Enerji karşılığı mutluluk satan başarılı bir tüccar olmak için bundan daha iyi fırsat aramayın.

Anachronox

10, 9, 8, 7... nihayet geliyor!

Bilgisayar oyunları hakkında yazmaya başladığım gün karşıma çıkmıştı Anachronox. Üzerinden 3 yıl filan geçti ve nihayet oyun hakkında mitler üretip tahminler yürütmekten yavaş yavaş kurtuluyoruz. Çünkü Anachronox artık iskeleti tamamen oluşmuş, neye benzeyeceği yavaş yavaş ortaya çıkan ve belirginleştikçe de bazı beklentileri bulutların üzerinden ortalamalar düzeyine çeken bir oyun olma yolunda. Bu cümle uzun ve karışık mı oldu? Anachronox, belki RPG meraklılarının üç yılda dallanıp budaklanan umutlarını karşılayamayacak ama çıktıktan sonra da çıkmadan önceki kadar önemli bir oyun olmaya devam edecek.

RPG mi, Aksiyon mu?

Başlangıçta her şeyiyle bir role-playing olarak tanıdığımız Anachronox'un aksiyon öğesi güçlendikçe türü konusunda bir karmaşa doğdu. İşin içinde Quake II motorunun olduğunu da düşünürsek Ion Storm'un bu oyunun olası kaderini epey değiştirdiği sonucuna varabiliriz. Gerçi bu alışageldiğimiz "QII motorlular" listesine girmeye aday bir oyun olmayacak. Anachronox'un görüntülerini bu klasmandaki oyunlardan çok Squaresoft'un Final Fantasy serisiyle kıyaslamak daha yerinde olur. Oyunda, tıpkı FF serisinin özellikle son iki oyununda olduğu gibi sinematikler çok önemli bir yer tutuyor. Üstelik şimdiye kadar gördüklerimiz bu işin ustaca ve titiz bir çalışmayla yapıldığını fark ettirecek kadar başarılı.

Oyunda aynı anda 3 ayrı karakterin kontrolünü elinizde tutuyorsunuz, tabii adamlarınızın kendilerine has yetenekleri ve özellikleri olduğunu hatırlatmaya gerek yok. Yine Final Fantasy'de olduğu gibi turn-based bir kombat sistemi kullanarak düşmanlarınıza karşı mücadele edeceksiniz. Şimdilik oyunun dünyasında yer alan karakterler tamamlanmadığı için yapay zekanın ne kadar kayda değer olduğu konusunda bir şey söylemek mümkün değil ama gireceğiniz çatışmaların neye benzeyeceği konusunda fikir yürütmek için sadece FF günlerinizi hatırlamanız büyük ölçüde yeterli olacak. Büyük ölçüde diyorum çünkü Anachronox'un dövüş sistemini özel kılan bir özelliği var. Elementor adı verilen bir araç yardımıyla oyunun kendi dünyasına ait silahlar dışında kendi istediğiniz özellikleri taşıyan bazı özel silahlar yaratabileceksiniz. Bunun dışında şimdilik bitmemiş olsalar da Anachronox'un 189 farklı düşman ve 449 NPC çeşidi içereceğini söyleyelim. Zaten oyunda 100'den fazla level yer alacağı da hatırlanırsa Anachronox'un kolay lokma olmadığı, oynayanları uzun süre oyalayacağı ortada.

Uzun ince bir oyun

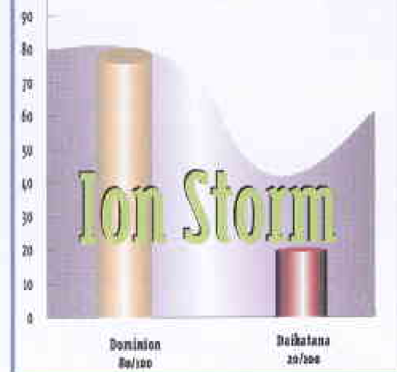
Konu oyunun ne kadar uzun süre oynanabileceği noktasına gelince söylenecek başka şeyler de var. Ion Storm yaptığı oyunun tekrar tekrar oynanabilmesini sağlamak için oyunculara kendi senaryolarını yaratmaları için gerekli araçları sunuyor. Kendi açıklamalarına göre bu araçlar oyuncunun bir film sahnesi yaratmasına yetecek kadar kullanışlı ve gelişmiş. Oyuncu istediği karakteri istediği animasyonla birleştirip, oyunun istediği noktasında kullanabilme şansına sahip. Ve yine kendi söylediklerine göre yeterince vakit ayırırsanız bütün hikayeden bağımsız yeni bir Anachronox hikayesi yaratabilirsiniz.

Ama her şeyin bir sonu var

Oyunda Sly Boots adında bir dedektif olarak dünyanızı eski güzel günlerine döndürmeye ve gereksiz yer kaplayan bazı yaratıkları ortadan kaldırıp memleketi huzura kavuşturmaya çalışırken uzun bir maceraya atılacaksınız. Başlangıçta amacı sadece biraz para kazanmak olan Boots işin içine girdikçe olayların karmaşası içinde kaybolacak ve düşündüğünden çok daha ciddi bir meseleyi çözmeye çalışırken bulacak kendini. Bu arada olaylar ilerledikçe yanınıza bir arkadaş daha katılacak; Stiletto Anyway. Ama soyadından da anlayabileceğiniz gibi bu adamı boşvereceğiz. Oyunda Quake II motorunun kullanılması karakterlerin böyle bir oyunda olması gerekenden biraz daha az sanatsal görünmesine neden oluyor. Ancak geliştirici ekip capture motion tekniği kullanarak bu sorunu aşmaya ve yine Final Fantasy'de olduğu gibi gerçekçi ve sinematik görüntüler yaratmaya çalışmış. Eğer bu yapılmasaydı Anachronox'un büyük bir eksikle sunulduğunu söylemek zorunda kalacaktık.



FİRMA KARNESİ



Anachronox'da oyuncuya sınırsız seçenekler sunan level editörünün yanı sıra diğer bir sürü şeyi de baştan yazma ve kendi oyununuzu yaratma şansınız var. Bunun dışında oyunun multi-player seçeneği de olacak ancak şimdilik bu konudaki detaylar netleşmiş değil. Anachronox'un istediğiniz her şeyi veren bir oyun olacağını söylemek için biraz erken ama bütün iyi niyetimizle oyunun sonbaharda çıkacağı tarihe kadar şimdilik görünen açıkların da kapanacağını ve oynayanları memnun bırakacağını umuyoruz.

Serpil Ulutürk

Anachronox — İLK İZLENİM

Yapım: Ion Storm

Çıkış: Ekim 2000

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

P200, 32MB RAM, 100MB HDD, 3D E. kartı

İlk İzlenim: Gözünüz üstünde olsun.

Bize Göre: Başlangıçta sadece bir RPG olarak bile yeterince vaatkar olan ve yapımı çok uzun zamandır devam eden Anachronox artık aksiyon yanıyla da beklenmeye değer bir oyun olduğunun işaretlerini veriyor. Oyunun derin hikayesi, karakterlerin zenginliği, büyük ve etkileyici evreni, tekrar tekrar oynanabilir olması ve çok sevdiğimiz Final Fantasy esintileri taşıması Anachronox'u bağrımıza basmak için yeterli görünüyor ama biz fazlasını da bekliyoruz.

Stars! Supernova

Evrenin gelmiş geçmiş en kompleks uzay stratejisi geri döndü

Empire Interactive firmasını çoğunuzun duymuş olduğunuza eminiz ancak Mare Crisium Studios ismini daha önce duyduğunuzu sanmıyoruz. 1996'da çıktığında, çok fazla dikkat çekmemiş olmasına rağmen eleştirmenlerden ve oyunu oynayan strateji severlerden çok olumlu eleştiriler alan bir oyun olan Stars!'ın yapımcıları Mare Crisium Studios'un yıllar sonra, en nihayet, Stars!'ın devamını yapacaklarını duyurduklarında içim içime, mutluluğum kalbime sığmamış, coşkumu üniversitedeki kız arkadaşlarımı öperek dile getirmek istemiştim de "bir oyun için mi bu kadar sevindin, çocuksun sen!" şeklinde tepkilerle karşılaşmıştım (Tamam, abarttım).

Geniş bir evrende geçen, bir uzay stratejisi olan Stars!'da, gezegenleri kolonileştirerek ekonominizi güçlendiriyor, bilimde ilerleyerek yeni teknolojilere ulaştıkça, tamamen sizin eserleriniz olan orijinal gemiler üreterek savaş filoları kurup rakiplerinizi evrenden silmeye çalışıyordunuz. Ancak oyunun çekiciliği, çok geniş olmasından ve oyun içinde yapılabileceklerin hem çok fazla hem de çok kolay olmasından kaynaklanıyordu. Grafik detayı olarak ise dönemin oyunları yanında başı eğik kalsa da, Stars! yeniden oynanabilirliği çok yüksek bir oyundu ve tarafımdan da defalarca kez oynandı.



Bu gün ise yapımcı firmanın ellerinde ne kadar değerli bir kaynak olduğunu anladıklarını görüyoruz. Zira bu kadar dengeli, detaylı ve başarılı bir strateji oyununa biraz kaliteli grafikler eklediğinizde satmaması için çok sıradışı, beklenmedik bir sebebin vuku bulması gerekir ki, ticari açıdan bu tür riskler her zaman var olduğundan, firmalar Stars! Supernova gibi oyunları bulduklarında anda üzerlerine atlarlar. Empire'ın da, grafik yönden çok zayıf bir oyun olan Stars!'ı piyasaya sürmesinin ardında bu tecrübesinin yattığı biliniyordu. İlk oyunun beklenenden daha başarılı olması üzerine çalışmalara başlanan ikincisinde ise değişik amaçlara göre tamamen konfigure edilebilir uzay gemileri, ilk oyunda büyük sorun yaratan gezegenlerdeki üretim kontrolünün yapay zekaya bırakılması, yine ilk oyunda eksikliği duyulan diplomasi ve casusluk, Stars! Supernova'ya derin bir oynanış kazandıracak gibi görünüyor.

İnsanları ilk oyundan soğutan iki önemli nedenden biri grafiklerin basitliği iken ikincisi ise gezegenlerdeki üretim kontrolünün karmaşıklığı idi. Oyunun ilerleyen saatlerinde ise gezegen sayısı arttığından, ince ayarlarla uğraşmayı sevmeyen oyuncuların bir çoğu için azap saatleri başlıyordu. Firma bu kez yapay zekayı iddialı biçimde geliştirdiğini ve yapay zekanın tüm o karmaşık kaynak yönetimi yükünü, istenildiği taktirde, oyuncunun üzerinden alacağını ifade ediyor.

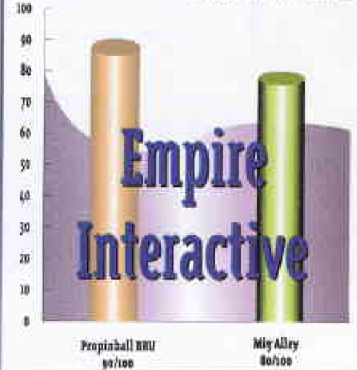


Kırmızı Lider, Sağ Kanadı Koruyun.

İlk oyunun ezik kalan kısımlarından biri ise taktik savaştı. Oyunda taktik savaş kısmı vardı ama aslında yoktu. İki filo karşılaştığında sonuç otomatik olarak hesaplanıyordu, oyuncuya ise, hangi geminin savaş anında nereye gittiğini, kime ne hasar verdiğini detaylı şekilde gösteren bir savaş animasyonu gösteriliyordu ama oyuncunun tüm bu kargaşaya müdahale şansı bulunmuyordu. İkinci oyunda bu eksikliğin giderilip oyunculara sağlam bir taktik savaş deneyiminin yaşatılacağını da umuyoruz. Ancak şunu da itiraf etmek lazım ki, zaten taktik savaşı içine katmadan çok zengin ve detaylı bir oyun sistemine sahip olan Stars! Supernova yeterince uzun bir oyun olacakken, bir de her savaşın taktik kısmı ile uğraşmaya kalkarlarsa, oyuncuların haftalarca bilgisayar başına çakılmaları gerekebilir. Dengenin sağlanacağına inanıyoruz.

Uzay, sonsuzluk kavramına verebileceğimiz tek örnek ve içinde barındırdıklarının ne kadarını bildiğimizi, bilmediklerimizin ise hayatımızı ne kadar değiştireceğini de bilmediğimizi hiç düşündünüz mü? Ya da karanlık bir gecede, ıssız bir yolda ilerlerken karşınıza aniden çıkıveren bir uzaylının gözlerinizin içine derin derin bakıp sonra da "merhaba dünyalı biz dostuz" demesi halinde, o uzaylıya " bu kadar yol gelmişsin, daha anlamlı bir laf bulamadın mı?" diye çıkışıp çıkışmayacağınızı da hiç düşündünüz mü? Bir düşünün...

Cem Şancı



Stars! Supernova
Yapım: Empire / Mare Crisium
Çıkış Tarihi: 2000 sonbaharı
Tahmini sistem İhtiyaçları:
Pentium 200, 48 MB Ram
İlk İzlenim: Detaylı ve etkileyici

Bize Göre: Geniş ölçekli uzay stratejilerinde ve ilk Stars! oyununda, oyununun ileriki aşamalarında, çok genişleyen bir imparatorluğun ihtiyaçları ile tek ek ilgilenmek zorluğu doğmuştur. Stars! Supernova'da gelişmiş bir yapay zeka ile eskiden oyucuya kalan pek çok sıkıcı yönetim işinin bilgisayar tarafından gerçekleştirileceği, oyuncunun ise savaş, teknoloji gelişimi ve diplomasi gibi daha eğlenceli işlerle meşgul olacağı söyleniyor. Umarız denildiği gibi çıkar.

İLK İZLENİM

Sea Dogs

Belli bir senaryoya bağlı kalmadan denizlerin hakimi olmak ister misiniz?

Hepiniz mutlaka Pirates'ı bilirsiniz. Küçücük gemimizle bir yandan büyük sömürge ülkeleri için korsanlık yaparken bir yandan da ailemizin fertlerini bir araya getirmeye çabaladığımız şu kocaman oyun. İçinde yağma ve hazineler bulunan kocaman bir evren. İşte Bethesda da bu oyunu unutamamış olacak ki yeni projesinde bir üç boyutlu roleplay korsanlık oyunuyla ortaya çıkıyor. Aranızda Daggerfall oynayanlar varsa bu oyunun en zevk veren yanlarından birinin oyunun geçtiği dünyanın sonsuz olmasından kaynaklandığını bilirler. Bethesda, Sea Dogs için de aynı şeyi planlamış. Yani belli bir senaryoyu takip etmeden istediğiniz gibi korsanlık yapabilirsiniz. Oyun 16. yy'da geçecek. Siz İngiltere, Fransa veya İspanya'nın yanında oyuna gireceksiniz. İsterseniz taraf değiştirebilirsiniz. Oyun boyunca kendi tayfalarınızı tutacak, gemi alacak, kasabaları ve ticaret gemilerini yağmalayacak ve hazinenize hazine katacaksınız. İsterseniz görevler alıp onları izlerken canınız ne zaman isterse herşeyi bırakıp denizlerde ava çıkabileceksiniz. Oyun Akella isimli bir grup Rus programcısı tarafından geliştiriliyor. "Oyunda oyuncunun ne isterse yapabilmesini sağlamaya çalışıyoruz," diyor baş tasarımcı Dmitry Arkhipov. "Eğer isterseniz belli bir senaryoyu izleyebilirsiniz. Ama gene isterseniz yalnızca korsanlık yapıp para biriktirebilirsiniz. Önemli olan sizin ne isterseniz onu yapabilmeniz. İnsanların uzun zamandır böyle bir korsanlık oyunu beklediklerini biliyorduk ve onlara istediklerini vereceğiz."

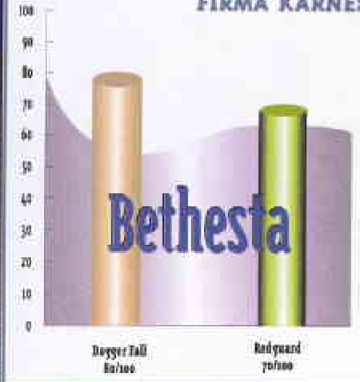


Oyundaki kasabalar sizin için birer ticaret ve tedarik merkezi olacak. Tabii istediğiniz zaman onları da yağmalayabileceksiniz. Oyunda maddi gücünüzü arttırdıkça kendinize bir filo bile kurabileceksiniz. Eğer isterseniz gemilerinize bilgisayarın kontrol ettiği kaptanlardan birini seçip atayarak onların sizin için sefere çıkıp yağma toplamasını ya da görevleri sizin için bitirmesini emredebileceksiniz. Bu çok iddialı kısımda yapay zeka ile ilgili problemleri dileriz yaşamayız.

Bunların yanında gemilerinizin tipinden taşıdığı topların özelliklerine kadar bir çok ince ayarlamada bulunabileceğiz. İsteğimize göre en iyi toplarla donanmış bir gemi ile bir çok savaşa girebilecek ya da küçük ama hızlı bir gemiyle ticaret yapabileceğiz.



Sea Dogs üç boyutlu bir ortamda gerçekçi su dalgalanmaları, güzel manzaralar, detaylı kasabalar ve kaleler vaat ediyor. Ayrıca değişen hava şartları, etkileyici gece ve gündüz efektleri de yapımcıların vaat ettiği özellikler. Dalgaların köpükleri, rüzgarla savrulan yelkenler, geminin ilerlerken suda bıraktığı iz ve suyun saydamlığı gibi efektler oyuna gerçekçilik katacak.



"Birileri bu kadar gerçekçi ve geniş bir korsan oyunu yapmayalı çok olmuştu," diyor Bethesda Softworks'ün başkanı Vlatko Andonov. "Sea Dogs"u gördüğümüzde bu oyunun her alanda çok iddialı bir yapım olacağını anladık."

Eğer Bethesda Softworks vaat ettiklerini gerçekleştirebilirse saatlerce başından kalkamayacağımız yeni bir Pirates oyunuyla karşı karşıya kalacağız demektir.

Sea Dogs

Firma: Bethesda Softworks

Çıkış tarihi: 2000'in üçüncü çeyreği

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

P II 450 ve 3D Hızlandırıcı

İlk İzlenim: Beklemeye değer

Bize Göre: Bir çok Pirates delisi gerçekten de bu oyun için çıldırabilir. Hele bir de elinizde ömrünüzün sonuna kadar oynayabileceğiniz bir oyun varsa. Bethesda bu oyunu güncelleme paketleriyle de desteklerse yeme de yanında yat türünden bir oyunla karşı karşıya kalacağız demektir. Fakat bir yandan da hiç tanınmamış Akella isimli grup bizi biraz şüphelendirmiyor değil hani!

İLK İZLENİM

Three Kingdoms: Fate Of the Dragon

Çin ve İhanet, tarih boyunca birbirleri ile anılan kelimeler olmuşlardır.



Sosyal hayatın, su ve hava kadar önemli olduğu insan yaşamında en büyük cezalar da, insanı sosyal hayattan tecrit etmek üzerine kurulu değil midir. İnsanların yaşamak için birbirlerine ihtiyaç duyduğu gerçeği kadar düşündürücü başka bir başka gerçek ise insanoğlunun en büyük zaafının birbirlerine güvenmek isteyişi olduğudur. Ruhundaki barış ve huzur içinde yaşama arzusunun insanları birbirlerine güvenmeye zorlaması aramızdaki kötü niyetliler tarafından onbinlerce yıldır kolay bir geçim ve yükselme, güç sahibi olma fırsatı yaratmıştır.





Eidos'un yeni çıkacak RTS oyunu da güvenin ve ihanetin oldukça dramatik bir dile konu edildiği Romance Of The Three Kingdoms isimli tarihi romana dayanıyor. 14. Yüzyılda Çin'deki politik olayları ve sosyal yansımalarını anlatan kitaptan feyz alarak geliştirilen oyunda, Çin'deki yüksek düzeyli subaylar arasındaki ayak oyunları ve politik mücadeleler sonucunda halkın çektiği yoksulluk ve bir grup Çin'li çiftçinin ayaklanarak imparatorluğu üç parçaya ayrılır. Üç fırsatçı derebeyi kargaşadan yararlanarak sahip oldukları topraklarda kendi krallıklarını ilan ederler. Böylece Romance Of The Three Kingdoms isimli tarihi romana konu olan olaylar ve Eidos'un yeni oyununun sahnesi ortaya çıkmış olur.



Ejderin Yılı

Eidos'un oyununda kendi krallıklarını ilan eden üç warlord'dan biri olarak, krallığını yönetmek görevini üstleneceksiniz. Sadece bina dikip kaynak toplamakla kalmayacak, yeni teknolojiler geliştirecek, bir ordu kuracak ve rakiplerinizle diplomatik ilişkiler yürütmek zorunda kalacaksınız. Çünkü oyun alışılmış RTS kalıplarının dışında, kaynak topla-bina kur-asker üret-düşman üssünü bas şeklinde oynanmayacak. Ticaret yapıp para kazanmaya çalışacak, casusluk yaparak bilgi edinmek için didineceksiniz. Topraklarınız üstünde stratejik kararlar alacaksınız.

Oyunun farklılıklarını daha belirgin anlatabilmek için, sadece askeri zaferin var olmadığını da eklememiz gerekecektir. Kurduğunuz stratejik dostluklar sayesinde müttefiklerinizle ortak bir zafer kazanabileceğiniz gibi, savaşa bile girmeden düşmanlarınızı ekonomik açıdan da çökerterek bir zafer kazanmanız mümkün olacak.

Starcraft'a Laf Atıyorum, İyi Okuyun

Hepimizin severek oynadığı ve gelmiş geçmiş en bağımlılık yapıcı RTS ilan ettiğimiz Starcraft'ın hepimizin bildiği gibi en sevilen özelliklerinden biri üç rakibin de birbirinden farklı özelliklerde ve görünümlerde, kendilerine özgü birimlerinin olmasıydı. Kişisel düşüncem ise bu farklılıkların çok belirgin olmadığı yönünde cereyan etmiştir her daim. Yani her biriniz, rakibinizde benzer özellikte ama farklı görünüşte mutlaka bir karşılığı vardır. Bu benzerliğin oranı biraz değişse de oyunda dengelerin iyi korunduğu açıktır.

Three Kingdoms'da ise, Eidos'un sözüne güvenirsek eğer, her rakibin sadece kendisine özgü ve birbirlerinden çok farklı pek çok birimi bulunacak gibi görünüyor. Bu orijinal birimler sayesinde oyunun zevkle oynanacağı ve oynanışın sıkıcılıktan uzaklaşacağını umuyoruz.

Oyunun multiplayer modu da bulunacağından, bilgisayara karşı oynamayı sevmeyen en fazla sekiz arkadaş değişik ortamlarda birbirleri ile kapışabilecekler. Oyunun Starcraft'tan daha popüler olması halinde bu başarıyı arkasındaki Eidos'un reklam ve pazarlama becerisi ile konusunu aldığı romanın sürükleyici senaryosuna bağlayabiliriz. Ama yine de şunu unutmamak lazım. Bir RTS'nin başarılı olması için tek kriter Starcraft'tan daha popüler olması değildir.

Cem Şancı

COMMANDOS 2

Yapımcı firma: Overmax Studio

Çıkış Tarihi: 2000 Kışı

Tahmini sistem ihtiyaçları:

PII-200, 64 MB Ram

İlk İzlenim:

Bize Göre: Sırtını çok güçlü bir edebi esere dayamış oyunlar furyasına katılan bir oyun olmaktan çok, detaylı bir ekonomik ve diplomatik yapıya sahip olması ile dikkat çekecek ve basit stratejicilerden, dataylara boğulmayı sevenlere kadar pek çok oyuncuyu tatmin edecek gibi görünüyor.

İLK İZLENİM

Hitman: Codename 47

Hedefi söyleyin, ben size fiyatı bildiririm.



Para, yaşamak için yüksek derecede bağımlısı olduğumuz bir uyuşturucu gibidir aslında. Bunu daha önce Level'da anlatmış mıydım bilmiyorum ama şimdi adını veremeyeceğim uluslar arası çapta ünlü bir özel hastanemizin iki sokak aşağısında bir öğrenciye otomobil çarptığını görmüştük, yaşımız bir hayli küçükken. Ardından iki sokak ötedeki hastaneden ambulans geldiğini ve çocuğu aldığını da gördük. Merak edip peşlerinden koştuğumuzda, acilde hastane yetkililerin, bilinci yerinde olmayan çocuğun ayağının hemen ameliyat edilmesi gerektiğini söylediğini ama bunun için para gerektiğini söylediğini duyduk. Çocukla ambulansa binmiş olan ve o anda oradan geçmekte olduğu için olaya dahil olan vatandaş ise çocuğu tanımadığını ve ailesini bulmaları gerektiğini söylüyordu. Ancak aileyi bulamadıkları için yaralı çocuğun ameliyatı gerçekleşmedi ve devlet hastanesinden bir ambulans çağrılarak, bacağı acil ameliyat gerektiren çocuk 30 km ötedeki devlet hastanesine gönderildi. Özel hastanenin ambulansına ait çarşaf ise çocuğun altından alınamadığı için çarşaf da devlet hastanesine gitti ve çarşafın parasını ona eşlik eden yardımsever vatandaştan istendi. Bu olaya çok küçük yaşta şahit olduğumuz için dünyaya, insanlara ve paraya bakış açımız hep farklı olmuştur.



Elbette anlatmak istediğimiz ülkemizin sağlık sorunları değil, paranın insanoğlunu, insanlıktan nasıl uzaklaştırdığını gösterebilmekti. Çünkü oyunumuz Hitman, para için adam öldüren bir kiralık katilin hayatını konu alıyor.

Tetikçilik de para olabilir mi?

Hitman: Codename 47, konusunu bir kiralık katilin hayatından alıyor. Ancak bu kiralık katil bizim haberlerde her gün gördüğümüz, birkaç yüz dolar için veya sadece "uyuz" olduğu ya da "baba"sı emrettiği için tetik çekip sonra da kuzu kuzu polise gidip "ben vurdum, aha silahım, aha ben. Baba bana hapiste bakacak. Aileme de her ay yüz milyon gönderecek!" diyen ucuz ve cahil kiralık katillerden değil. Gözünüzde canlandırmanız için size Çakal ve Bruce Willis dememiz yeter mi acaba?

FPS tarzında hazırlanan Hitman, önünüze çıkana, koşarak ve ateş ederek saldırabileceğiniz bir FPS olmayacak. Gerçekçi grafikler ve yepyeni bir 3D motoru ile hazırlanan oyunda, karşınıza çıkacak engelleri aklınızı kullanarak ortadan kaldırmalı, hedefinize giden yolda son derece sessiz ve dikkat çekmeden ilerleyip, işinizi bitirdikten sonra da yakalanmadan mekandan topuklamalısınız. Dolayısı ile bu oyunun bir Duke veya Half-Life olmayacağını düşünebilirsiniz. Ama başarı açısından onları yakalayabileceğini söylemek mümkün olabilir. Oyunun içi bir dolu sinematik ara ekranla ve kendinizi gerçek bir kiralık katil gibi görmenizi sağlayacak değişik enstrümanlarla dolu olacak. Ücreti bir hayli yüksek olan bir kiralık katil olarak, en gizli karaborsalardan, hayalinizde görseniz korkacağınız silahlar, uyuşturucular, patlayıcılar,kimyasallar alıp satacaksınız. Bir görevi bitirmek için bir çok yol olduğunu görüp bir çizgiyi takip etmek zorunda kalmadığınız için yaratıcılığın tadına varacak, bazı görevleri, değişik yöntemlerin de tadına bakabilmek için tekrar tekrar oynadığınızı göreceksiniz.

Oyun gerçekçi grafiklerle hazırlanacak ve karşınıza zombiler, uzaylılar falan çıkmayacak-ki bu aslında beni Thief oynamaktan biraz soğutmuş bir etkendi. Yani, güzel güzel bir ortaçağ ajanını canlandırırken pat diye karşınıza bir zombi çıkıyordu ve oyunun bütün gerçekçiliği gözümde bin parça oluveriyordu- Ayrıca, gerçekçi grafiklerle hazırlanan çevre de deformasyona uğrayabilecek. Yani yeterince güçlü bir silahla, rakiplerinizi duvarların arkasından vurabilecek, patlattığınız kolonlar yüzünden çöken evlerin altında bırakabileceksiniz. Dedik ya, yaratıcılığınız sizin en büyük silahınız olacak.

Cem Şancı

COMMANDOS 2
Yapımcı Firma: IO Interactive
Çıkış Tarihi: 2000 sonbaharı
Tahmini Sistem İhtiyaçları: PII-400 MHZ, 64 MB Ram, 3D Ekran Kartı
İlk İzlenim:

İLK İZLENİM

Bize Göre: Thief ile büyük övgü toplayan ama yapımcı firma Looking Glass'ı iflastan kurtaramayan Eidos, Thief'de ki mantığı zamanımızda geçen bir hikayeye uyarlamayı denemiş gibi görünüyor. Sessiz ama etkili işler yapmak zorunda olacağımız Hitman'da bir kiralık katili canlandırmak ne kadar ilginç olacak hep birlikte göreceğiz.



Eski Arkadaştan Yeni Oyunlar

Electronic Art'sın Red Alert 2 ve Renegade gibi muhteşem oyunları gün saymaya başladı



Cem Şancı

Onunla tanışmamız mutlaka daha eskiye dayanıyordu ama hatırımızda kalan ilk büyük hitlerinden Ultima Underworld ile oyun dünyasına bu gün bildiğimiz anlamıyla First Person türünü yerleştiren EA, bununla da yetinmeyip, birkaç sene sonra Wing Commader ile hem bütün ödülleri topladı hem de bilgisayar oyunlarının gelecekte sinema filmlerinin tahtını alacağının ilk işaretini verdi bize.

EA, bir müddet sonra, tarihler 1994-95 civarını gösterirken milyonlarca dolarlık bir rekor satışla el değiştirdi. İşte ne olduysa ondan sonra oldu. Zaten başarılı olan bir firma, daha güçlenen bir yönetim organizasyonu ile bir anda bütün dünyaya yayılmaya başladı. Aynı zamanda ürün yelpazesini de beklenmeyen bir şekilde genişletti. Eskiden EA denilince insanın aklına gelen, Ultima ve Wing Commander serisi gibi, fantezi ve savaş oyunlarının yanında EA müthiş bir hızla spor oyunlarına da el atmaya başladı. İlk örnekler ortaya çıktığında insanların da şaşkınlıktan gözleri yuvalarından çıkmıştı. NBA, Fifa gibi oyunlarda, liglerdeki tüm takımların yer aldığı yetmiyormuş gibi, her takımdaki oyuncuların tipleri, oynayış stilleri bile oyuna dahil edilmişti. Chicago Bulls'da Scotty Pepin ya da Lary Bird ile oynadığınızı görmek gerçekten heyecan vericiydi. Ve oyunseverler onları sevince Tanrı da yürü ya kulum dedi EA'ya. Onlar artık, Jane's Combat Flight Simulator'lerinden, massively Multiplayer Online oyunların şahı Ultima Online'a kadar pek çok alanda listelerin birinciliklerini ellerinden bırakmayan, piyasanın mükemmel çocuklarıydılar.

Ultima Underworld'un üzerinden yıllar geçti. Ama artık her oyunları ile küçük çaplı devrimler yapan EA'nın oyunlarına hayranlık duymak sıradan olmaya başladı. Oyun basını, EA'nın oyunlarına mükemmel demekten bıktı. Hepimiz, biraz değişiklik olsun diye "gözlerimize inanamıyoruz, EA bu berbat oyunu nasıl yayınlar" diyebileceğimiz kötü bir oyun bekliyoruz ama EA'nın bize bu şansı en azından bir yıl daha vermeyeceğini, yeni oyunları hakkındaki bu özel dosyamızı inceledikten sonra siz de anlayacaksınız.

RED ALERT 2

Sovyetler geri döndü!

Command & Conquer Serisinin en ünlü ve satış rekorları kırmış oyunu Red Alert, şu sıralarda hayatımıza yeniden girmek üzere.

Zaman makinesini icat ettirtip zamanda geri gönderdikleri Einstein'a, Hitler'i daha bir üniversite öğrencisi iken yok ettirten ve bu şekilde İkinci Dunya savaşını da kazanacaklarını sanan 1940'ların Avrupa ve Amerika'sı, Hitler'in asla var olmadığı bir Avrupa ve Dünya düzeni içinde hiç beklemedikleri bir başka rakiple, Stalin ve onun Sovyetleri ile karşılaşmışlardı. İlk oyunda, Hitler Almanya'sının yaşattığı yıkım asla var olmadığı için son derece güçlenmiş olan Sovyet'lerin Avrupa'yı işgale başlaması teorisini konu alan Westwood, bu hayal ürünü oyunla çok büyük bir başarı sağlamıştı.

İlk oyunun "Official Sonu" na göre, Stalin'i ve Sovyetleri dümdüz eden Müttefik devletler, Rusya'nın başına, Dünya Sosyalistler Birliğinin başkanı olan General Romanov isimli eski bir Sovyet generalini getirirler. Lafın kısası, batılı devletler Rusya'nın başına kukla bir hükümet koyar ve onu uzaktan yönetmeye başlar. Ancak, yaşadığı yenilgiyi ve bir kukla olduğu gerçeğini asla unutmayan General Romanov'un aslında kuzu postu giymiş bir kurt olduğu ya da zamanı gelene kadar diğerlerinin oyununu oynayan bir oyun bozan olduğu, bir gece aniden bütün Amerika'yı işgal ediveren milyonlarca Sovyet Askeri, sabahleyin uykularından uyanan Amerikalı'lara günaydın dediklerinde ortaya çıkar. Yanlış anlamadığınız üzere, Red Alert 2'de, o kukla liderin, gizlice geliştirdiği bir ordunun istila ettiği Amerika'yı Sovyet işgalinden kurtarmaya çalışıyoruz. Tabi Sovyetleri oynayacak arkadaşlar içinse amaç bunun tersine tekabül ediyor.





Yenilikler

Westwood yeni bombası Red Alert 2'yi Tiberian Sun'un geliştirilmiş motoru üzerine kurduğunu açıklıyor. Ancak aslında oyunun hayranlarını esas ilgilendirenin oyunun grafik motoru değil, oyuna eklenen yeni birim ve binalar olduğu düşüncesindeyiz. Elbette, Red Alert'i Red Alert yapan sağlam kurgulu senaryosu ve göz kamaştırıcı videoları da eklemeyi unutmayalım.

Aslında oyun başladığında sizin de fark edeceğiniz üzere Sovyetler bir hayli güçlü ve avantajlı bir konumda bulunuyor. Hatta Amerika'yı sadece işgal etmekle kalmayıp, top yekun yok edebilecek, ülkeyi haritadan silebilecek kadar güçlüdürler ama kafasının içinde kırk tilkinin kuyrukları birbirine değmeden dolaştığı General Romanov Amerikalıları öldürmek değil köle yapmak ve Dünya'nın geri kalanını ele geçirme planlarını gerçekleştirmek için ölesiye çalıştırmak niyetindedir. Sanırız, Einstein'ın zamanda geriye gidip Hitler'i öldürmüş olması insanoğlunun yaşamak zorunda olduğu bazı deneyimleri sadece bir müddet geciktirmiş, ne dersiniz? Burada siz farkında olmasanız da Westwood çok mükemmel bir mesaj vermiş. İnsanların tarihte yapılan hataları çok iyi değerlendirip ders alması gerektiğini anlatmaya çalıştığını tahmin ettiğimiz Westwood, tarihte bir Hitler olmasaydı bile İnsanoğlu'nun herşeyin hakimi olma arzusunun ve zaafının dünyayı yine de başka bir şekilde savaşlara ve kaosa sürükleyeceğini vurgulamış. Yani geleceğin yöneticileri, söz sahipleri olarak ne yapmalıymışız? Geçmişimizden ders alıp, gelecekte meydana çıkabilecek benzer sorunları milyonlarca insan ölmeden önce sağduyuyla çözmeliymişiz (Yazının mesajı...).

ARSENAL

Dediğimiz gibi Red Alert'in en büyük özelliği aslında orijinal birim ve bina tasarımlarında. Yani bu tümcemizin Türkçesi, Red Alert2'de de pek çok farklı, ilginç birim ve bina ile karşılaşacağız demektir. Şimdi, hepsini sanki bir sözlük okuyormuşsunuz gibi burada saymak niyetinde değiliz ama ilginç olan bazılarını da atlamayacağız tabi ki.

Yuri

İlk başta bahsedilmesi gereken birlik ise sanırız, Ruslar'ın yeni teknolojileri, beyin kontrolü'ünü kullanabilen Yuri üniteleri. Bu özel birimler Amerikan halkının beyinlerini kontrol ederek kendi taraflarına çekiyor böylece kendi halkını vurmak istemeyen Amerikalı askerleri çaresiz bırakıyorlar.

Tesla Trooper



Sovyetlerin ikinci önemli piyade birliği kollarına taktıkları tesla silahları ile müttefik tanklarını kızarmış tavuğa döndüren Tesla Troperlar olacak. Oyunun kapağında da bu birimleri bol bol göreceğiz.

Crazy Ivan

İşte müttefiklerin baş belası bir birim daha. Asıl işi bomba atmak olan bu birimler, sağa sola bomba fırlatmayacak ama ineklerin üzerine bile bomba bağlayıp müttefiklerin üzerine gönderecekler. Kısacası, Crazy Ivan'ın bombalarının alt edemeyeceği us güvenliği olmayacak zaten müttefikler de bunu patır patır havaya uçan üslerini görünce daha iyi anlayacaklar.

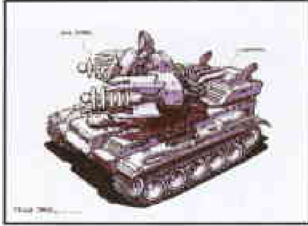
Kirov Airship

Sovyetlerin çok etkili bir hava silahı. Güçlü zırhları olan bir zeplinin taşıyabileceği cephane miktarını ve bu birimlerin ucuz olmasını da düşünürseniz, müttefik birimlerin sık sık kafalarının üzerindeki zeplinlerden kaçmak için



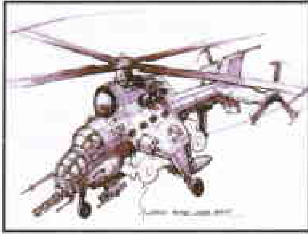
manevra yapmak zorunda kalacağını anlayabilirsiniz.

Tesla Tank



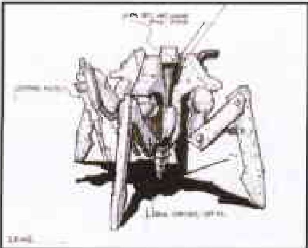
Sovyetler'in iki önemli birimi, Rhino Heavy Tank ile Tesla Troper'ın zayıf yanlarını elimine edip, güçlü yanlarını birleştiren bu tank, karada müttefiklerin korkulu rüyası olacak.

Hind Transport



Sovyetlerin, hem askeri indirme hem de saldırı yapabilme yetenekli helikopterleri Hind ile, müttefiklerin dört bir yanına yaban otu gibi Tesla Troopers indirdiklerini bir düşünün. Yanan, sadece üssün çevresindeki çalı çırpı olmayacaktır.

Terror Drone



Düşman araçlarına girerek onları içten kemiren küçük robotlar. Bir tür virüs de diyebiliriz. Yok etmeye odaklanmış Sovyet teknolojisinin son ürünü. Müttefiklerin pahalı ve değerli birimlerini kolayca alaşağı etmek için.

Dreadnought

Sovyetlerin say say bitmeyen baş belalarından biri daha. Bu seferki bir deniz aracı ve kocaman füzeler fırlatabiliyor. Neyse ki, roketleri hava savunma silahlarınca vurulabiliyor ama bunlardan biraz kalabalık geldiğinde her rokete yetişecek hava savunma silahını nereden bulacak sevgili müttefiklerimiz, odur esas sorun.



Giant Squid

Beyin kontrolü sayesinde düşman gemilerine üzerine salınan dev ahtapotlar. Adamlar, "şimdi Florida'ya çıkarma yapacağız, Bermuda Şeytan Üçgeninin şanına yaraşır şekilde girelim olaya" demişler. Düşünceliliğin bu kadarına da saygı duyulur, onu da belirtelim.

Cloning Vats

Bu bina sovyetlerin en ilginç yapılarından biri. Elinizde bulunan herhangi bir piyade biriminin tamamen ikizini yaratabiliyorsunuz. Bunun anlamı şu ki, Sovyetler Yuri sayesinde Müttefiklerin en son gizli silahını kullanan bir askerinin beynini kontrol altına aldıkları anda, müttefikler yeni ürettikleri silahları kullanan koca bir orduyu karşılarında bulabilecekler.

Müttefiklerin ise Stalin'i yendikten sonra askeri birimler konusunda kendilerini fazla geliştirmediklerini göreceğiz. Nispeten az sayıda çeşide sahip Müttefik menüsündeki seçenekler yine de biraz kullanışlılar ve Müttefiklere kazanma umudu veriyorlar.

Spy



Düşmanın kendisinden zannettiği bu birimler, kolayca bilgi çalıp sabotaj yapabilmektedirler ama Sovyet bekçi köpeklerinin casus koklamak konusunda sahiplerinden daha yetenekli olduğunu sakın unutmayın. Havlayan bir köpekle birlikte üzerine bir üs dolusu mermi yağacak casusunuzun kurtulma şansı, Alpay'ın Fenere dönme şansı kadardır. (HIA! NE DEDİM BEN!)



Tanya

Bu bebek, her erkeğin rüyalarını süsleyen bir vücuda ve her düşmanın kabuslarını süsleyen savaş yeteneklerine sahip. Her türlü piyadeyi tek atışta devirebilen bu hatun aynı zamanda düşman araçlarını ve binalarını tek seferde havaya uçurabiliyor ki bu araçlara deniz araçları da dahil.

Chrono Legionnaire

Müttefiklerin en gelişmiş teknolojik birimi. Giydikleri özel kıyafet sayesinde zaman ve mekan değiştirebilen bu lejyonerler bir de tek atışta hedeflerini devirebildikleri için iyi kullanılırlarsa düşmana bela olacak birimlerin başında geliyor.

Aircraft Carier



İşte Amerikan ordusunun sembolü uçak gemileri. Üzerindeki uçaklar otomatik olarak hedefe saldırıyor ve kayıp edilen uçaklar herhangi bir masraf gerektirmeksizin yenileniyorlar ki bu oyunun neresi saçma olmuş diye soracak olursanız hiç düşünmeden burası derim. Ama oyun çıktığında eminim bunun dengeleri sağlamak için yapılmış bir taktik olduğunu anlayacağız.

Aegis Cruiser

Sovyetlerin uçan birimlerdeki üstünlüğüne müttefiklerin cevabı. Havada uçan her şeyi, tek başına, katliam modunda yok edebilen bir performansa sahip ki, bunlardan birkaç tane yapmanız ve deniz altılara karşı korumanız halinde Sovyetlerin üslerinize yanaşamayacağı kesin.

Solar Refractor

Müttefiklerin en işe yarayacak binalarında biri. Güneş enerjisini bir noktaya yoğunlaştırarak, genişçe bir bölgedeki tüm hedefleri bir seferde dağıtabiliyor. Kalabalık gezmeyi seven Sovyetler'e birisi artık, zamanın küçük operasyonlar devri olduğunu söylesin lütfen. Kan görmeye dayanamayacağımdan değil, bütün ekranın kırmızı olmasının bir süre sıkıcı olmaya başlayacağından tüm endişem, onu dedim.

Hadi Westy, Göreyim

Üzerinden çok zaman geçmemiş olmasına rağmen unutmuş olmanız ihtimaline karşı hatırlatmak istiyorum ki Westwood'un Tiberium Sun'ı çıkartırken biz oyun severleri, ağacın altında sevgilisini beklerken ağaç olan sevgililerden beter ettiğini unutmayalım lütfen. Şimdilik, oyunun çıkış tarihi olarak 2000 sonbaharı görünüyor ve yine şimdilik bir erteleme beklenmiyor ama oyuncuların gözünde bir kere sabıka yiyen Westwood'un bir kez daha aynı suçu işleyip işlemeyeceğini hepimiz merak ediyoruz. Hey, Westy (biz kısaca westy diyoruz Westwood'da çalışan arkadaşlara...) yanlış olmasın, ok?

American McGee's Alice

Alice Harikalar Diyarında

Biliyorum, bilgisayar oyunlarının çocuk işi olduğunu savunan bir kısım kimlik bunalımında, burnu havada, dünyanın merkezinde yaşayan insanlar hala var ve çevrelerindeki insanların biraz dinlenmek, stress atmak veya dünyanın sıkıcı düzeninden uzaklaşabilmek için her geçen gün daha fazla bilgisayar oyunlarını tercih ettiklerini göremeyecek kadar da sığ sularda dolaşıyorlar. Ancak, bilgisayar oyunları, yetişkinlerin burunlarını kıvırıp sırtlarını döndükleri basit çocuk oyunları olmaktan çoktan çıktı ve sinemanın hatta televizyonun bile tahtlarını sarsacak kadar yüksek standartlı sanat eserleri haline gelmeye başladılar.

Ancak şu sıralarda bir oyun var ki, cahilliklerinin farkında olmadan bilmedikleri konular hakkında ahkam kesmeyi seven bu "oyunları aşağılayan" zavallıların hemen ağızlarına dolayacakları kadar mükemmel ve çocukluklarında dinledikleri masalları oyun olarak bilgisayarlarında görmeyi seven bizler için de büyük bir sürpriz olan oyun, başlıktan da tahmin ettiğiniz ya da tahmin edemediyseniz ya hala çocukluğunuzun ilk yıllarında olup o masalı dinlememiş bulunduğunuz ya da burnunuza kadar yaşamın sorunları ile büyümüş ve kimseden masal dinlemeden bir çocukluk geçirmiş olduğunuz üzere, konusunu Alice Harikalar Dünyasında masalından alan bir oyun. (Evet, tamam, uzun bir cümle oldu ama edebe sığmayan eleştiri mektubu gönderenlerin bilgisayarlarını nüklicem, söylemedi demeyin!)



Masal oyun oldu

Masal ile aynı çizgide ilerleyen oyunda, mucizevi bir şekilde Harikalar Dünyasına geçen Alice'in burada edindiği dostları ile ilişkilerini ve kendi dünyasına geri dönüş yolculuğunu konu alıyor. Ancak her oyunda, her filmde, her romanda, her hikayede, her masalda olduğu ve olması gerektiği gibi, kötü kalpli birileri de Harikalar Diyarı'nı şeytana satmak için pazarlık yapmaktadırlar



ve Alice'in iyi kalpli arkadaşları ondan bu sorunu çözmelerinde yardımcı olmalarını isterler. Kısacası Harikalar Dünyasının kötü kalpli kraliçesi, şeytanla işbirliği yapmaktadır ve Harikalar Dünyasını kısa sure sonra cehennemin askerleri ile dolduracaktır. Alice ise elbette bu tür bir haksızlığa izin veremeyecek kadar iyi kalpli ve göğsünün üzerinde haç taşıyan, 1950'lerin uzun, kabarık, iyi örnek Amerikan hanımefendisi elbisesi giyen bir hatundur ve kendisini şeytanla savaşmak zorunda hisseder.

Quake III arena motoru kullanılarak hazırlanan oyunda, masalda tasvir edilen tüm o hayranlık uyandırıcı fantastik mekanlar ve karakterler bulunacak. Daha



da iyisi, tahmin ettiğiniz veya hala tahmin edemediyseniz hen... (tamam kısa kesiyorum!) 15 Level boyunca karşılaştığınız rakiplerinizi alt etmek için elinizde pek çok değişik silah olacak ki bunların neler olacağını hatırlamayı size bırakıyoruz.

Harikalar Diyarındaki yolculuğunuzda elbette yalnız olmayacaksınız. Yanınızda size rehberlik edecek dost karakterler olacak ki bunlar da zaten masalda Alice ile Harikalar Diyarında gezip duran ve ona mekanı tanıtan o ünlü karakterler olacak.

Oyunda gözünüze çarpacak ilk nokta 3D motoru ile çizilen karakterlerin son derece "piyasa" görünüme sahip olmaları. Yani



masal kitaplarına baktığınız zaman Alice ve arkadaşları masumlukları gözlerinden okunan, kafalarına vurup ellerinden ekmeklerini alabileceğiniz zavallılar gibi



görünürlerdi. Ama bu oyunda işler biraz değişiyor. Alice'in gözlerinden "ye beni, ya da daha iyisi ben seni yiim yakışıklım!" dökülüyor. Diğer tüm karakterler de kafalarının içinde kırk tilkinin özgürce ve gönüllerince dolaşabildiği izlenimini uyandırmakta son derece başarılılar. Dolayısı ile bu tümceden çıkartılacak ders, konu bir masaldan alınmış olabilir ama oyun pek de masal çağındaki çocuklar için düşünülerek yapılmış gibi durmuyor olabilir.

Yine de, bilgisayar çağının fazlasıyla çocuk, ama yeterince olgun bireyleri olarak, çocukluğumuzu yad etmemize yarayacak bir oyunda, belki çoğunuzun rüyalarına girmiş kötü kalpli kraliçenin ve bir dolu kötü adamın cücüklerini dürmek fırsatını yakalamışız, kim durur önümüzde.

Command & Conquer: Renegade

Command & Conquer evreni kendi Rambo'sunu yaratıyor

Vietnam savaşı dönüşünde ülkesinde kahraman gibi karşılanmayı beklerken, sadece bir kasabada yalnız başına ve "presantbl" olmayan kıyafetlerle yürüdüğü için kasabanın şerifi tarafından bir güzel tartaklanan ve serseri muamelesi gören Vietnam gazisi Jhon Rambo'nun hikayesini bilmeyen daha doğrusu filmini seyretmeyen var mı aranızda? Sanmıyorum. Aslında, yazının bu kısmına hem incelediğimiz oyunla hem de sinema ile ilgili bir dip not girmem gerekseydi herhalde, sinemada Rambo gibi ses getiren uzun yıllar boyunca konuşulan yapımların yıllar geçtikçe daha az yapılır olduğunu, yapılanların da kolayca silinip gittiğini görüyorum. On yıl önce Pretty Woman ile yakalanan başarı ve sansasyonun, tartışmasız çok daha iyi bir film olan İngiliz Hasta ile yakalanamadığının farkında mısınız?





Başarıdan kastım ise Oscar veya başka sinema ödüllerinin alınması değil, üzerinden yıllar geçse de filmin kendisinden hala yoğunlukla söz ettirmesidir. Konuyu bağlamak istediğim nokta ise bilgisayarların ve sinema dışındaki eğlence araçlarının da hayatımızı ne kadar etkilediklerİdir. Yani, belki biraz abartacağım ama İngiliz Hasta veya Pretty Woman filmlerindeki heyecanı ve çoşkuyu kaliteli bir adventure oyununda da yaşayabiliyoruz. Tüm bu paragrafı kurmama neden olan sonuca geçmek istiyorum. Westwood'un beğenilen oyun evreni Command & Conquer için Rambo tadında bir aksiyon oyunu çıkarmaya hazırlandığını defalarca sizlere anlatmıştık. İşte bu projenin ürünü olan Renegade'in altın cd'ye basılmasına az kaldığı için artık gerçekten heyecanlanmamız gerekiyor. (Bilmeyenler için, Gold CD'lere basılan master kopyaların cd üretim fabrikalarına gidip çoğaltılmaya başlandığını ekleyelim.)



Havoc

Oyun konusunu, Nod'un bir grup bilim adamını kaçırmasıyla başlayan bir kurtarma operasyonundan alıyor. GDI komutanları, kahramanlığı ve becerisi ile dikkat çeken Havoc kod adlı komandolarını yanlarına çağırıp "bak yavrum, böyleyken böyle... İş sana düşüyor, git kurtar adamları gel, hadi görelim seni..." diyerek Havoc'a gaz veriyorlar ve bana milyon dolarlar verseler yapmayacağım bir şekilde Havoc'un tek başına bütün Nod ordusunu geçip bilim adamlarını kurtarmasını umuyorlar.

Tabi biz anlatırken biraz hafife alıyoruz ama Havoc arkadaşımız, Doom oynamadığının farkında olarak, gördüğü her düşmana saldırmaktansa, dürbünlü tüfeği ile uzaktan iş bitirip, yakın temasta da olabildiğince sessiz olmaya çalışarak, hedefe açılan arka kapıları zorluyor.

Tomb Raider gibi üçünü kişi perspektifinden oynanan oyunda istenildiği taktirde birinci kişi görünümü de mümkün olabiliyor. Grafik motorunun bu oyun için baştan yazıldığını da ekleyelim ama aslında tüm bunlar çerezlik bilgiler çünkü asıl vurucu nokta oyunun oynanışında gerçekleştirilen yenilikler-de.

Düz Kontakt

Öncelikle tekrar etmemiz hatta üzerine basa basa belirtmemiz gereken nokta, oyunun Command & Conquer evreninde geçiyor olduğu ve siz kendi oyununuzu oynarken, içinde bulunduğunuz oyunun da kendi oyununu oynuyor olacağı. Yani, etrafta tiberium harvesterlarının çalıştığını, Nod askerlerinin nöbet tutup, geyik yaptıklarını, içki içip sarhoş





olduklarını, uçakların, tankların üslere girip çıktıklarını göreceksiniz ve tüm bu kargaşa içinde siz de o üslere girmenin bir yolunu arayacaksınız. Elbette bunu nasıl yapacağınızı yine size kalacak. Ön kapıdan hareketli ve kanlı bir aksiyonla mı yoksa arka kapıdan sessiz ve sinsice bir planla mı?



Command & Conquer Tiberium Sun oyununda karşılaştığınız binaların ve birimlerin oyunda aynen yer aldıklarını göreceksiniz. Bir bölümde Hand of Nod binasına girmek için ter dökerken diğer bölümde başka bir bina da ilerleyeceksiniz. Bu noktada araya hemen bir dip not düşüp binaların içi ve dışı arasında geçiş yaparken oyununun yükleme yapmayacağını ekleyelim ve binalara dışarıdan verdiğiniz hasarın bina içini de doğrudan etkilediğini belirtelim. Yani yeterince güçlü bir silahınız varsa, duvarları patlatıp, çöken odaların içinde ölüme terk ettiğiniz zavallı Nod'cukları, binanın içine girdiğinde görebilirsiniz.

Oyunun bir diğer vurucu noktası ise Command & Conquer dünyasının o ilginç araçlarının tümünü kullanmanıza imkan vermesi. Canınız istediğinde bir Nod Scout'unun üzerindeki düşmanın boğazını kesip veya beynini dağıtıp altındaki hızlı aracı alarak uzun mesafeleri yürümekten kurtarabileceksiniz kendinizi. Veya bir GDI tankına atlayıp NOD üssüne bodoslama dalacak, tankınızı dağıttıklarında hemen aşağı atlayacak ve James Bond misali, oradaki başka bir araca binip önünüze çıkanı dümdüz edeceksiniz. Dediğimiz gibi, Westwood, bilgisayar oyuncularına yeni bir Rambo efsanesi yaratmak için çok çalışmış görünüyor.



Takım Çalışması

Oyunda yalnız olacağınızı söyledikse de yine de fazla abarttığımızı kabul edelim. Komutanlarınız sandığınız kadar vicdansız değiller ve size "bak yavrum ne zaman artilery strike veya air strike ihtiyacın olursa bir ara yeter, saat önemli diil, ok?" dedikleri için, patlatmak istediğiniz bir tank veya kalabalık bir Nod grubu gördüğünüzde sadistçe bir gülümseme ile elinizi telsizinize gidiyor ve diğer taraftaki subaya koordinatları giriveriyorsunuz. Sonra sadece başınızı sağlam bir yere saklamanız lazım, çünkü patlamalar çok büyük oluyor. Tanrı Nod'ları sizden korusun, çok tehlikeli ve acımasızsınız işin doğrusu.

Bir özelliğiniz de araç kullanırken bir elinizle direksiyonu bir elinizle sağa sola ölüm saçabilmeniz. Kullandığınız aracın üzerine monte edilmiş bir silah varsa, kimlik sormak için yolunuzu kesecek Nod askerlerinin veya peşinize düşecek diğer Nod araçlarının akıbetini araştırmak için Nod'ların keşif birliği gönderebileceklerini söyleyebiliriz (Kısacası, hızlı bir araç ve güçlü bir silah ile düşmana kök söktürebileceğiniz hızlı bir aksiyon oyunu dizayn ediyor Westwood.)

Herşeyden öte hoşunuza gidebilecek başka bir ayrıntı ise oyun için geliştirilen grafik motoru. Binaların içine girip çıkarken ara yüklemeleri ortadan kaldıran ve yukarıda da bahsettiğimiz dışarıdan yaptığınız hasarın içeriyi de etkilemesi gibi ayrıntılar, bu oyun için yazılan motorun ileri ki tarihlerde başka oyunların da temelini oluşturacağı sinyalini veriyor. Yani, bir yıl sonra piyasanın "Renegade" motoru ile yapılmış 3D aksiyonlarla dolmayacağını kim garanti edebilir.

Şu çok açık ki, stratejisinde günlerimizi harcadığımız bir oyunun "saha"sına inip, üzerlerine roketler bombalar yağdırdığımız o binaların arasından First veya Third Person dolaşmanın tadı bir çoğumuzu cezbedecektir. Şimdilik tek sorunumuz 2000 sonunun gelmesini nasıl bekleyeceğimizdir? Ve bakalım oyun geldikten sonra bilgisayar oyunları yeni bir Rambo efsanesine yataklık edebilecek mi? Göreceğiz.



Need For Speed: Motor City



Massively Multiplayer Online Need For Speed

İki çete de, 1963 yılının 19 Temmuz gecesinin karanlığını yaran otomobil farlarının arkasında, gecenin sessizliğini bozan tartışmaların arasında, birazdan başlayacak yarışı bekliyorlardı. Mavi Kertenkele çetesinin genç üyesi Montgomeri Çestirfiild (Arakadaşları ona kısaca Monti diyorlardı.), Kızıl Ejderler çetesine mensup güzel sarışın Cenifır Brown'a aşık olmuştu ve çetenin kızına sarkıldığını düşünen Kızıl Ejder'ler, ortadaki yamuk durumu düzeltmek için Mavi Kertenkeleleri düelloya davet etmişlerdi. Şimdi, Montgomeri Çestirfiild ve Kızıl ejderlerden Çarli Stori, gürültüyle çalışan motorlarına gaz vermek için bekledikleri otomobillerinin içinde Jenifır'ın işaret vermesiyle başlayacak yarışa konsantre oluyorlardı. Montgomeri'nin ise manita ile dolaşma hakkını kazanmak için önce yarışı kazanması gerekiyordu.

Çarli Stone, dişlerini sıkarak, açık penceresinden Montgomeri Çestirfiild'a haşin bir bakış fırlattı. Yarışacakları yol, hem dar hem de bolca virajlıydı. Gece geç saatte yarışacak olmalarına rağmen hala karşı yönden gelebilecek trafik tehlikesi bulunuyordu. İki genç de aslında, kıran kırana geçecek bu yarışta meydana gelecek bir kazada gençliklerinin harcanmasından korkuyorlardı. Montgomeri, 1955 model Şevrole'sinden inerek Çarli'nin yanına gitti.

"Bir kız için ölmeye veya sakat kalmaya değmez be canım kardeşim, alın sizin olsun" dedi. Bu hareketten etkilenen ve duygularına hakim olamayan Çarli 1958 model Pontiac'ının kapsını açarak yaşla dolan gözleriyle başını arkadaşının omzuna yaslayıp hıçkırarak ağlamaya başladı.

"Seninle düşman değil dost olmak istiyorum Montgomeri, bitsin bu düşmanlık! Kızıl Ejderler ve Mavi Kertenkeleler dostturlar, aynı mahallenin çocuklarıdırlar."

Çarli Stonun sözleri bütün kalabalığı etkilemiş olmalıydı çünkü yolun iki yanını kaplayan karşıt çetelerin üyeleri, yolun ortasında bir birlerine sarılıp ağlamaya başlamışlardı. Ortaya çıkan bu histerik duruma şaşıran tek kişi ise, farları ile karanlık geceyi yararak, bileklerinin altına kadar inen pembe ve kabarık eteği ile açıkta kalan kollarını gecenin karanlığında parlatan iki arabanın önünde elinde start bayrağı ile duran Jenifır Brown'dur.

"Hey, benim için yarışacaktınız! Buna inanamıyorum! Kimse benim için yarışmayacak mı demek oluyor şimdi bu?"





Sokak Yarışçısı Olmak

Electronic Arts, Need For Speed serisi ile yakaladığı başarıyı çok farklı bir alana kaydırmak isteyince kaşımıza çıkan bu oyundan bahsedelim biraz da. 1930 ile 1970 döneminde, sanayileşmiş bir Amerikan şehri tarzında dekore edilmiş Motor City isimli hayalı şehirde, sokak çeteleri veya bağımsız yarışçılar arasındaki otomobil yarışlarını konu alan oyun, Need For Speed'in ünlü olduğu üzere grafiklerindeki detay düzeyi ile göze çarpıyor, ilk bakışta. Ancak daha önemli bir ayrıntı var ki, o da bu oyunun, Asheron's Call, Everquest veya Ultima Online gibi online olarak oynanan bir oyun olduğu. Yarattığınız karakter bir miktar para ve bir otomobil ile oyuna başlayıp, yarış, ticaret, bahis gibi araçlarla parasını çoğaltıp otomobilini upgrade etme yoluna gidecek ve oyunda online olan başka oyuncularla etkileşimde bulunacak.

Oyun içinde, klanların kurulmasının ve o eski Hollywood gençlik filmlerinde görmeye alışık olduğumuz gibi, bir yerde toplanıp bütün gece boyunca çete üyelerinin yarışması gibi aksiyonların oluşmasının beklendiğini söyleyelim hemen.

Yarıştan arta kalan vakitte, diğer oyuncuların arasında dolaşıp chat yapmak, elinizdeki yedek parçaları, otomobilleri takas etmek, almak satmak gibi kabiliyetlerinizin bulunacağı oyunun mükemmele yakın olacağını tahmin edebiliyoruz ama Türkiye'deki internet bağlantısının yavaşlığından korkmuyor da değiliz. Sonuçta bu oyunlar miminum download hızının15-16 Kbyte/sn hızında olduğu şanslı Amerikalı oyuncular göz önünde tutularak üretiliyor. Ancak eminiz, EA gibi uluslararası çapta faaliyet gösteren bir firma, online oyunlarının her ülkede rahatça oynanması için gerekli önlemleri alacaktır. Bize ise, geceleri oyunun serverlarına bağlanıp, gözümüz gibi bakıp geliştirdiğimiz, yeni lastikler, yeni karbüratör, yeni yakıt iğnesi, gelişmiş fren ve vites sistemleri taktığımız otomobilimizle zavallı rakiplerimizi yenip, ceplerinden paralarını altlarından arabalarını almak kalıyor.



Clive Barker's: Undying

Romanlar oyun olmaya devam ediyor

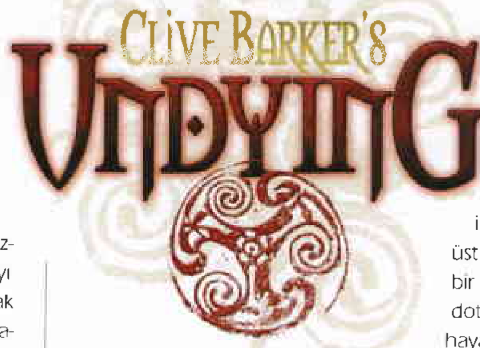
Undying'i ilk duyduğumda artık uzun zamandır içime attığım bir konudan bahsetmenin zamanı geldiğini düşünmüştüm ki, burada da şu anda onu yapmaya başladım. Son yıllarda oyun firmalarının ünlü yazarlara senryo yazdırmaları veya hazır basılmış bir romanı alıp oyuna dönüştürmeleri sık sık görülmeye başlandı. En son olarak da yedi romanı yayınlanmış, sayısız film ve diziye senaryo yazmış, yönetmenlik yapmış, Gods and Monsters filmi ile oscar kazanmış bir yazar olan Clive Barker'i, EA ile işbirliği yaparak Undying'i ortaya çıkartırken görüyoruz –ki bu ayki incelemelerimizi incelerseniz, Cryo'nun da H. G. Wells'in ünlü romanı Time Machine'i oyun haline getirdiklerini göreceksiniz. Elbette, hayatını yazmaya adamış, iki romanı yayınlanmış ikinci baskılarını yapmış, üçüncüsü rotatiflere gönderilmeyi bekleyen dördüncüsü internetimiz.com üzerinde yayınlanmak üzere gün sayan bir yazar olarak (Amma övdün kendini diye mail yollayanın bilgisayarını nükliicem!), oyun yapımcılarının sonunda doğru yolu bulmaya başlamalarına ve oyunlara sanat eseri değeri katacak artı değerler eklemelerine sevinerek bakıyorum. On beş sene önce oyunların, programcıların evlerinin çatı katlarında veya garajlarında, ayak üstü yazılıp çoğaltıldığını hatırladıkça gözlerim doluyor, içim hoş oluyor ve oyun senaryosu ve oyun dizaynı tekliflerine kapımın açık olduğumu belirtip, EA'nın yeni oyunu için benden senaryo istediği hayallerime geri dönmek istiyorum.

Konu ağır mı yani?

Şimdi, oyunun bir romancı tarafından yazıldığını söylediğim için çoğunuzun ürküp, en yakındaki kanapenin arkasına saklandığını görür gibiyim ancak inanın endişelenecek bir şey yok. Her şeyden önce kitap okumak korkulacak bir uğraş değildir ve okursanız entel olacağınızı söyleyenlerin aksine aslında entel değil adam olursunuz (Kitap okuma oranın neredeyse Afrika ülkeleri ile karşılaştırıldığı bir diyarda verilebilecek en iyi mesajı verdim sanırım...)

Bir bölgede aniden ortaya çıkan ve, biliyorum şaşıracaksınız ama yine de söylemeliyim, şeytani ölümsüzler kralının dünyayı ele geçirmesine karşı koyacağınız oyunda siz Magnus isminde bir kahramanı canlandıracaksınız. 1920'lerin İrlanda'sında geçen oyunda, mezarlarından ölüleri canlandırıp sağa sola bela olmaya başlayan Ölümsüzler Kralı, aynı zamanda dünyayı ele geçirmesine yardımcı olacak dört de kardeşi öldürmüş ve yanına almıştır. 10 Bölüm boyunca Magnus'un başına bela olacak bu fırlamalarla başa çıkmak için, büyü, silah, dinamit gibi 8 çeşit silah kullanabileceksiniz. Büyüleriniz ise 8 defans + 8 saldırı olmak üzere toplam 16 tane olacaklar.





Özelliği Ne ki?

Şimdiye dek fazla orijinal bir yan bulamadınız biliyoruz ama oyun Unreal motoru ile yapılıyor ve profesyonel müzisyenler tarafından hazırlanan ses ve müziklerine ayrıca bir de ünlü bir yazarın senaryosu eklenirse ne çıkar ortaya siz düşünün. Şu teorimizi tekrar etmek için doğru yer burası olabilir sanırız, "iyi oyun yeniliklerle dolu olan değil, çekici, sürükleyici olan oyundur." (Şimdi ilk defa ben sarfettim bu lakırdıyı- Cem)

Oyunda ayrıca, bi ruh gibi uçabildiğimiz bir bölümle, çıplak gözle görmemizin mümkün olmayacağı olayları görüp duymamızı zağlayacak özel bir büyü yer alacak ki tüm bunlar oyunu diğer rakiplerinden daha orijinal hale getirmeye yetiyor.

Pozisyonel ses özelliği bulunacak olan oyunda başarılı olabilmeniz için sizin de sağlam hoparlörlere ihtiyacınız olacak çünkü oyunun içinde, yaratıkların ne tarafınızda olduğunu anlamak için kullanabileceğiniz tek enstrüman ses olacak. Bu ayrıntının da oyuna gerçekçilik katacağını itiraf etmek lazım. Sağ üst köşede yer alan küçük bir radar üzerinde kırmızı dotlar görmezsiniz gerçek hayatta...

2000 sonbaharında elimize geçecek First Person Action/Horror tarzındaki oyun da EA'nın merakla beklenen oyunları listesinde üst sırada yer alıyor. Benzerlerinden ne kadar ayrılıp ne kadar ayrılmadığını en iyi görebileceğimiz an ise oyunun bitmiş haliyle elimizde olacağı andır. O sebepledir ki bütün aşklar, yeni bir tanesine başlanmayacağı, bütün ilk bakışlar ise sonucun oyunun bitmiş hali görülünce ortaya çıkacağı beklentisi ile sonuçlanır –ki biliyorum cümlenin başındaki aşk ile ilgili bölüme takıldınız. Sizi test etmek için yazmıştım oyun hakkında bu kadar şey söyledim, bakalım ufacık şey söyledim, bakalım ufacık gereksiz başka bir ayrıntı ile mi ilgileneceksiniz, onu görmek istedim. Yazıklar olsun.



FIFA 2001

2001 Fifa şampiyonası monitörlerimizde. Bu sene şampiyon muyuz?

Galatasaray'ın 2000 UEFA şampiyonu olmasının ardından hepimiz ve bütün dünya anladı ki, bizler son derece... son derece... son derece... eee... iyi futbol oynarmışız. Bütün dünyanın gözü korktu, bütün dünya silkindi, bütün dünya kendisine geldi ve gücümüzün farkına vardı. Evet, gelişmiş ülkeler zirvesinde bu yıl ne konuşuldu sanıyorsunuz...

Bill: "Heeeyy, toniii (Blair) naaber koç! Nasılsın? Naapıyoruz uzay çalışmalarını koç, bu yıl marsa koloniyi kesin kuruyoruz dii mi?

Tony: Ayıpsın biiill. Önümüzdeki yaz tatilini marsta geçirmezsem ülkedeki tüm polis komiserleri yüzüme tükürsün. Hılariyi de al birlikte marsta yeni kuracağımız otele ziyarete gelin ok?

Bill: OOH, Hilari biraz meşkul olacak Tooni. Malum, senatör falan oluyor ama özel sekreterimle gelebilirim, hahahhaa!

Şirak: Ahahah, İlahi ne damlarsınız siz yahu. Bu arada bizim bilim adamları bi uzay gemisi geliştirmişler, yarım saatte aya gidip gelebiliyormuş, bari ben de size o gemiyi tashih edeyim. Ok?

Bil, Tony: OOHHH Şiraaakk! Çook naazıksınız. Çok mersı ve hatta mersi boku, meeenn...

Şirak: Ne önemi var mösyöler. Bu arada toplantıya ara verip dinlenmek için iki dakka televizyon seyredelim mi? Galatasaray Arsenal maçı var. Ha Toni? İlgini çeker mi?

Toni: OOOHH Galatasaray! Şu Türk takımı. Peki Arsenal nereden ki?

Bill: Beyler bence 2002 de yörüngeye kurduğumuz uzay istasyonunda bir maç düzenleyelim. Galatasaray'ı da davet ederiz...

Şirak: NON! Maalesef olmaz çünkü onların orada uzay gemisi bile yok ki, Galatasaray maça bile gelemez...

Bill, Toni: AYYYY! İNANAMIYORUM! Bir uzay gemileri bile yok mu? Fakir bunlar galiba... IIIYYYY!

Damarımı Kessen

Fifa serisinin 2001. Oyunu nihayet elimize geçmek üzere. Bundan önceki 2000 oyunda (2001'in ne olduğunu biliyorum ama olayın benim söylediğimden farkı kalmadı gibi) olduğu gibi, Fifa serisi yine mükemmel grafiklerle yumuşak animasyonları birleştirip, detaylı bir geri planın üzerinde, yeni bir futbol destanı yazmak üzere olduğunu iddia ediyor.

Oyuncular hareket ettikçe sahanın her erinde farklı yoğunlukta ve büyüklükte olan gölgelerinin de ışığa göre pozisyon aldığını, oyuncuların, sahanın ve tribünlerin dinamik ışık efektleri ile aydınlatıldığını göreceksiniz.

Sarı Lacivert akar da...

Fifa 2001'de beş ayrı oyun modu bulunacağı rivayetine dayanarak hemen bu modları de sizin inceledik ve gördük ki ilginç modlardan biri Exhibition. Hepinizin bildiği üzere, bu modda istediğiniz ve muhtemelen favori futbol takımınızı alıp, dünyanın bilmem kaç bin gereksiz futbol takımından biri ile eşleştirip karşılaşmaya çıkartabiliyorsunuz. Şimdi bu demek oluyor ki aranızda ne kadar Galatasaraylı varsa, oyunda Galatasaray takımını alıp, istediğiniz başka bir takımla maç yaptırtabileceksiniz. Eminiz çok zevk alacaksınız ve işin güzel yanı cimbom yendiği zaman kimse sokaklara dökülüp, maçtan istifade sinir olduğum bir iki adamı öldüriim diye düşünemeyecek.

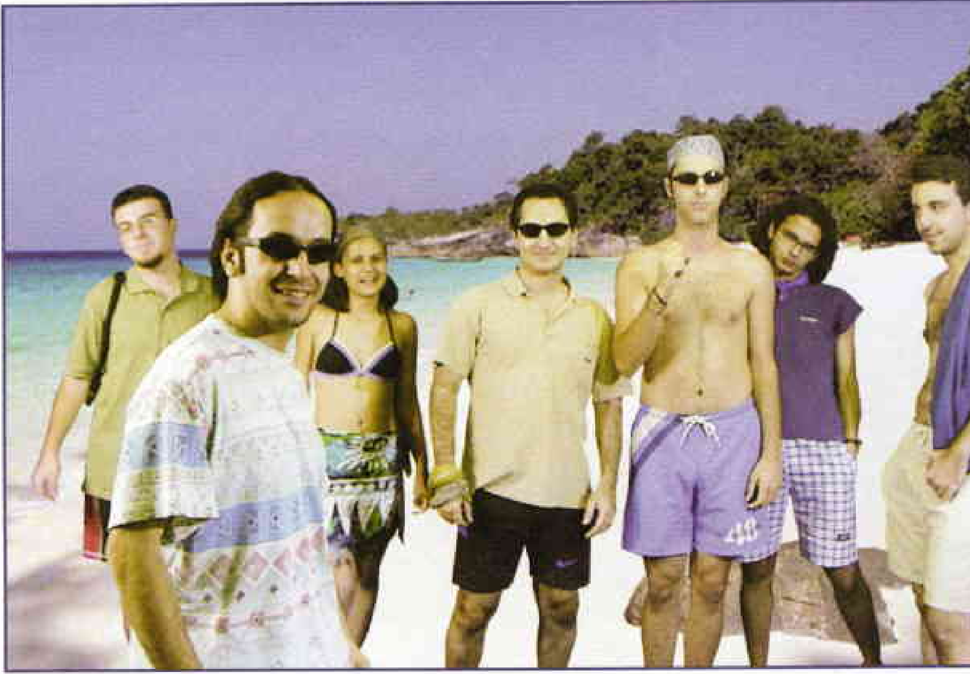
Bunun bana faydası ne ki?

Oyunumuzun bir güzelliği de oyuncuların duygusal tepkilerinin bile rahatça izlenecek olması. Yani ayağından top alınan bir oyuncu, elleri ile sinir işaretleri yapıp, kırmızı kart gördüğü için hakemin üzerine yürüyen bir oyuncunun yüzündeki gerilmeyi dahi seçebilmeniz sizi ne kadar mutlu eder, başınız göğe, banka hesabınız maksimum limitlere ne kadar varır bilemem ama bunun iyi bir şey olduğu kesin. Umarım, EA bu teknolojilerini yakında strateji ve taktik savaş oyunlarında da kullanmayı akıl edecek.

Uzay gemisi diyorum

Fifa 2001 geldiği zaman pke çok futbol severin ekran karşısına kapanacağı çok açık. Zaten fazla konuşmaya gerek yok, ekran resimleri bile her şeyi yeterince anlatıyor. Tek dileğimiz önümüzdeki yıl UEFA, Fifa mifa ne kadar kupa varsa tekrar toplayıp buraya getiemk ama şu uzay gemisini de artık bir an önce yapmak.

Ayın Meraklı Okuyucusu



Biz tatillerimizde, boş zamanlarımızda oyun oynarken, işi oyun oynamak olan Level editörleri tatillerinde ve boş zamanlarında ne yaparlar?



Batu: Eskiden boş zamanlarımda daha çok oyun oynardım. Şimdi zorunluluktan oyun oynadığım saatler, keyfi oynadığım saatler(kaldı mı ki?) karşısında açık farkla önde. Şikayetçi filan değilim, bu da işin bir parçası. Ben de Cem gibi dinlenceyi birkaç günlüğüne kamp yapmakta bulanlardanım, ama yalnız değil, dostlarla birlikte. Bir de kitaplarım var, kapağını açıp, içine girip uyukladığım...



Sinan: Hiç tatil yapmaya fırsat bulamadan kendimi vatani görevimi yaparken buldum. Neyse artık dönüşte mutlaka biraz hovardalık edeceğim. Kimse beni durduramaz. Laf eden olursa havan topu ile uygun ve soruna kesin çözüm sağlayan bir cevap vereceğim.



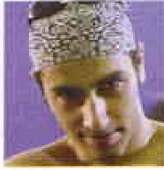
Onur: Eyoo... Eğlence, kızlar, güneş, deniz... Yeterki boş zaman olsun, yapacak şey elbet bulunur. Sonuçta boş zamanımın bir kısmında da bilgisayarla ilgileniyorum. Ama bu oyun olmuyor. Ya da sene içinde incelediğim oyunları oynamaktan vakit bulamadığım için istediğim oyunları oynuyorum.



Cem: Tatil mi? Dergide herkes işini severek yaptığı için, oluşan yorgunluk bile tatlı oluyor sanırım. Ancak, kendi adıma, yalnız kalmak istediğimde tek başıma kamp yapmayı tercih ettiğimi söyleyebilirim. Bir de son yıllar da farkettim ki, romanlarımla uğraşmak beni dinlendiriyor. Bir hikayenin peşinde ülkenin içinde sağa sola koşuşturmak ve insanları dinlemek, gariptir, beni rahatlatıyor. Belki de kendi sorunlarımdan uzaklaşıp başka hayatlara odaklandığımdandır.



Kadir: Dergi bittiği andaki rahatlama, o zamana kadar olan yorgunluğumu kökünden alıyor. Ancak dinlenmek için asıl yapacağım şey yanımda sevdiğim bir insanla İstanbul karmaşasından uzaklaşmak ve olabildiğince fazla kitap okumaktır. İstanbul'da ise deniz kenarı, parklar ve bahçeler favori yerlerim.



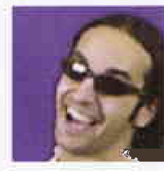
Gökhan: Tabii ki, sevdiğim insanlarla beraber olmak en büyük tercihim. Level'ın tozlu mahzenleri de, Bodrum'un sıcak plajı da bir benim için, gönüller bir olduktan sonra. Zaten önemli olan aşkımız (???)! Maksimum kitap okumak, her filme gitmek, tekvando ve bateri öğrenmek de ufak ayrıntılar sadece bazı bazı...



Serpil: Tatil dediğin nedir ki? Büyük bir telaşla başlayan ve tam gevşeyip ısınmaya başladığınız anda geçip giden, bir çeşit ödül bisküvisi. Kafanın içindeki her şeyi bir köşeye yığıp sessizce geçirdiğin 15 dakika, 15 günlük Bodrum karmaşasından daha hakikatli bir tatil olabilir. Ama bunu kim, nasıl başarır bilemiyorum. Yine en güzeli çantayı yüklenip yola düşmek herhalde.



MadDog Aynı anda iki derginin yazıları ile uğraşmaktan dizlerimde derman, başımda saç kalmadı. Ama en çok üzüldüğüm sevdiğim oyunları doyasıya oyanamak için vakit bulamayışımdı. Şimdi askerdeyim ama bu geri dönmeyeceğim ve bilgisayarın karşısına kapanıp Diablo II oynamayacağım anlamına gelmiyor. Gel 28. gün gel...



Tuğbek: Ben küçükken pılıyı pırtıyı toplar steyşın vagon arabamızın içine, dışına, tepesine her bir yerine doldurur çadırımızı kuracak bir yer arardık. Uzun yıllardır tatil yapamadığımdan benim için tatilin anlamı hala bu. Çünkü yıllık izinlerimde ev taşımak veya boyamak, yüzümü unutmaya başlayan ailemi ziyaret etmek gibi yılda ancak bir kere yapabildiğim elzem işlere boğuluyorum.

Başlıyoruz

Ofise Diablo II girdikten sonra başka oyunlarla ilgilenilmeyeceğini bildiğimiz için Diablo II oynamadan önce oturup bütün incelemelerimizi bitirdik. Bu arada bazı editörlerimiz tatillerini yarıda kesip Diablo II için ofise geri döndüler. Zaten yandaki fotoğrafımızda da gördüğünüz üzere dergicek Fransız Guyenası'nda tatilde olduğumuz için bom boş ofis bir anda canlandı demek istiyoruz (Batu'nun gözüne çam ağacı yaprağı battığını ve üç gün süreyle iptal olduğunu da belirtelim.)

Ancak diğer oyunların da çok önemli oyunlar olduklarını hatırlatalım. Bu yıl, daha önceki yazlara oranla, hit oyun sayısında büyük bir artış görüldü. Acaba, oyun mevsimi olan sonbahar ve kış mevsimleri nasıl olacak diye merak içindeyiz şu an.

TOP 10

PC		Playstation	
Starlancer	32	Fear Effect	31
Euro 2000	28	Gran Turismo 2	29
Gun Ship	26	Resident Evil 3	24
Championship 2000	25	Parasite Eve 2	22
Shadow Watch	19	Medievil 2	18
Sims	12	Virus	15
Imperium Galactica 2	9	Tarzan	12
Heroes III: SoD	7	Legend of Mana	9
Lemmings Revolution	4	Final Fantasy 8	7
Quake 3	2	Driver	4



DIABLO 2

Şeytan geri döndü, ikinci bir yüzleşmeye hazır mısınız?

Yapım: Blizzard **Tür:** Action-RPG **Web:** www.blizzard.com

Nostradamus zamanında şöyle bir kehanette bulunmuş: 2000 yılında şeytan geri dönecek. Şimdi Nostradamus'un ne demek istediğini daha iyi anlıyoruz: Büyük bir özlem ve sabırsızlıkla beklediğimiz Blizzard'ın Action-RPG'si Diablo II nihayet karşımızda. Şeytanın dönüşü yine muhteşem olmuş.

Evet, 3.5 yıllık hasretimiz sona erdi, sıcak bir Haziran gününde Diablo II'nin bilgisayarcılara geldiğini duyduk ve küçük bir teleport ve town portal büyüsü ile (ne de olsa ezberlemiştik artık) bir kopya alıp geri döndük. Bilgisayarcılardaki boy boy Diablo posterleri şeytanın dönüşünü haber veriyordu, dükkanların önünde kıyamet kopmaya başlamıştı bile, Diablo fanatikleri oyunun kalan son kopyalarını kapabilmek için burada da karşı karşıya gelmişlerdi: kimisi yanında getirdiği palasını çekerken, daha efendi görünenleri ise fireball ve lightning büyüleri ile yetiniyordu. Dergide ise beklenen kıyamet kopmamıştı, sevgili Sinan ve Mad Dog askerde olunca (yaylalaaarr, yaylalaaaaaarrrrr!!!!) oyunu yazmak da bana kalmıştı.



Diabolik güçler bizi kendine çekiyor...

İlk Diablo'nun sonu dramatik bir şekilde bitiyordu: Zafer kazanan kahramanımız, içinde Diablo'nun ruhunun hapsolduğu ruh taşını (soulstone) yerde yatan cesedin kalbinden söküp kendi kafasına saplıyordu ve daha sonra Tristram'a geri dönüyordu, burada ölene kadar şeytanın ruhu ile birlikte yaşayacaktı. Ancak içindeki şeytan daha güçlüydü. Bir gün ulu bilge Deckard Cain, kahramanımızın garip bir ses tonu ile "Doğuya gitmem lazım" diye söylenip durduğunu farketmişti, doğuda Diablo'nun kardeşleri, onun ruhunu bekliyorlardı. Kısa bir süre sonra da Tristram şehrinde kaos ve yıkım başlamıştı. İşte biz de Diablo II'de oyuna bu noktada katılıyoruz ve eski kahramanımızı (daha doğrusu Diablo'yu), doğuya olan ve dört bölümden (Act) oluşan yolculuğunda takip etmeye başlıyoruz. Yolculuğun sonunda ise bizi neyin beklediğini gayet iyi biliyoruz. Bu arada oyunun ilkinden yaklaşık dört kat daha büyük olduğunu da söyleyelim.





Birinci bölüme başlamadan önce birbirinden farklı yeteneklere sahip beş karakterden birini seçmemiz gerekiyor, bu karakterleri, gelişimlerini ve yeteneklerini "Strateji Ustası" sayfalarımızda daha ayrıntılı olarak bulabilirsiniz.

Uzaktan mızrak, cirit veya ok ve yayla saldırmak hoşunuza gidiyorsa doğru seçim Amazon olacaktır. Bu karakter mızrakla (spear) çoklu saldırıda bulunabiliyor ve karanlıkta da daha iyi görüyor, ne de olsa keskin nişancı. Amazon çok çeşitli yetenek yelpazesine sahip, önemli zayıf yönleri olmadığı gibi, büyük güçleri de yok. Doğa üstü güçler ilginizi çekiyor ve biraz karanlık bir karakter oynamak istiyorsanız Necromancer'ı tercih edebilirsiniz. Bu karakter öldürdüğünüz yaratıkları diriltip kendi safına katabiliyor ve böylece ileri seviyelerde diğer karakterler gibi tek başına değil, kocaman bir ordunun desteğini arkasına alarak savaşabiliyor. Ayrıca magic repertuarında koruma büyülerinin yanı sıra büyülü saldırılar ve lanetler (curse) de bulunuyor, bunlar daha çok düşmanlarınızın özelliklerini kısa süreliğine de olsa kısıtlayabiliyor.

Saf bir savaş makinasından hoşlananlar ve kaba kuvvete önem verenlerin ise kuşkusuz tek tercihi Barbarian olacaktır. Bu karakter aynı anda iki silah kullanabilen tek karakter. İki elle kullanılan bazı silahları da tek elde (daha düşük hasarla da olsa) kullanabilen Barbarian'ın büyü ile arası pek yok, özel yetenekleri de daha ziyade savaş kabiliyetlerini artırıcı nitelikte.

Ayrıca Warcry denilen savaş naralarıyla düşmanlarını korkutup kaçırabiliyor da.

Hem yakın dövüş hem de büyülerde ustalaşmak istiyorsanız Paladin doğru bir seçim olacaktır. Bu kutsal savaşçı kılıcı ustalıkla kullanabildiği kadar bir dizi defansif ve ofansif büyü de yapabiliyor. Multiplayer oyunlarda da bir partinin en faydalı ve etkili karakterlerinden biri çoğunlukla Paladin oluyor. Seçebileceğimiz son karakter ise Sorceress. Roleplaying oyunları geleneğine uygun olarak yakın dövüşte hiçbir etkisi olmayan Sorceress doğal olarak çok çeşitli büyü güçlerini kullanıyor. Bu büyüler korunma için olduğu kadar elementar saldırıları da kapsıyor. Oyundaki Firewall, Fireball, Lightning gibi büyüleri yapabilen tek karakter olan Sorceress çok yüksek hasarlar verebiliyor.

Karakterimizi seçtikten sonra yeni maceramıza başlıyoruz: İlk durağımız Rogue Encampment; dört bölümün her birinde bu tip bir üs konumunda şehrimiz (şehirden ziyade köy demek lazım) var, burada düşman saldırılarına karşı güvendesiniz ve köydeki başka insanlarla da konuşabilir, alışveriş yapabilir ve görev alıp ödüllendirilebilirsiniz.

Diablo'nun ilk bölümü sadece Tristram köyünde ve yakınlardaki 16 zindan level'ında geçerken Di-



ablo II'de köyler ve mağaralar görünüş olarak da tamamen farklı bölgelerde yer alıyor ve oyunda toplam 108 ayrı mekan mevcut. Ayrıca her yeni oyunla birlikte zindanlar ve yukarıdaki dünya random bir şekilde tekrardan oluşturuluyor, Diablo I'de de böyleydi. Ancak bazı önemli yerlerin tasarımları hep aynı.

Act 1'de her şey göze güzel ve yeşil görünürken (oyuna alışmak için bir antrenman niteliğinde bu bölüm), Act 2'de ise çölün çoraklığında ve daha etkileyici çevre tasarımlarında buluyorsunuz kendinizi. Act 3'de ormanlık bir alan ve 4'de ise cehennemin ta kendisi sizi bekliyor. Savaşlar artık sadece zindanlarda değil, köylerin dışındaki açık alanlarda da yağmurlar ve çakan şimşekler eşliğinde geçiyor. Yukarıdaki yaratıkların aşağıdakilerden hiç de aşağı kalır yanları yok. Bazı haritalar ve zindanlar abartı büyük. "Yeter artık, bitsin şu harita!" demekten alamıyorsunuz kendinizi, "Arcane Sanctuary" gibi daha uçuk ve ışınlanmalı yerler de var.

Köy Hizmetleri...

Her köyde, ilk bölümde de olduğu gibi, birçok NPC karakter bulunuyor. Bunlardan mesela biri sizi bir şans oyununa (Gamble) davet ediyor. Oldukça yüklü bir altın karşılığında size bir alet satıyor, ancak bunun ne olduğunu bilmiyorsunuz, ancak satın aldıktan sonra yakından bakabiliyor ve özelliklerini öğrenebiliyorsunuz. Dandik bir eşya almış olma ihtimaliniz olduğu kadar çok nadir bulunabilecek bir silah veya zırh da almış olabilirsiniz. Bence Gamble olayına fazla takılmayın, aradığınız eşyayı bulmanız çok zor. Köylerdeki satıcılardan biri mutlaka iksir şişeleri (sağlık, mana ve diğer iyileştirme şişeleri) ve diğer büyülü eşyaları satarken, köyün demircisinde ise silah ve zırhlara ağırlık veriliyor. Ayrıca son bölüm hariç tüm bölümlerde size adam kiralayan biri de mevcut, özellikle sıkı bir savaşa girişmeden önce bu tip bir karakteri yanınıza katmanız faydalı olabilir, ancak oyunun ilerleyen bölümlerinde bu kiralık savaşçılar pek bir işe yaramıyor ve kolayca ölebiliyorlar, özellikle de Nightmare zorluk seviyesinde oynarken hiçbir işe yaramıyorlar.

Tüm karakterler sizinle her zaman konuşmaya hazırlar, sadece kafalarının üzerinde bir ünlem işareti olduğunda yanınıza gelip bir "Hello" diyorlar, bu durumda mutlaka ilgili karakterle konuşmalısınız, zira bu durumlarda güncel görevleriniz için önemli bilgiler veriyorlar.

İlk üç bölümün her birinde altışar görev sizleri bekliyor, son bölümde ise sadece üç görev var. Görevler daha ziyade bir eşya getir, birini öldür ve ödülünü al şeklinde, ancak yine de daha uzun ve değişik görevler de var. Köylerde ayrıca sadece sizin açabildiğiniz (multiplayer oyunlarda) sandıklar (stash) var, bu sandıklara eşyaların yanısıra altın da (en fazla 150.000) saklayabiliyorsunuz, üzerinizde ise en fazla 250.000 altın taşıyabiliyorsunuz.

Ölmek veya ölmemek, İşte bütün mesele bu

Waypoint sistemi ile uzaktaki bir bölgeden hemen şehre dönebiliyorsunuz, tabii önce her şehirdeki waypointi etkin hale getirmeniz gerekiyor. Böylece Save edip çıktığınızda kaldığınız bölgeye dönmek için bu waypointlerden faydalanabılıyorsunuz, ayrıca bu



waypoint'ler farklı Act'ler arasında da çalışabiliyor, böylece Act 1'deki bir zindandan, Act 4'deki kaleye geri dönebiliyorsunuz mesela, özellikle multiplayer oyunlar için düşünülmüş bu özellik. Bu arada yeni Save sisteminin farklılığından da hemen bahsedelim: Oyunu Save ettiğinizde oyundan otomatik olarak çıkıyorsunuz (Save & Exit) sadece karakteriniz, üzerinizdeki eşyalarınız, stash'taki eşya ve altınlarınız, bitirdiğiniz görevler (quest'ler) gezdiğiniz haritalar ve etkinleştirdiğiniz waypoint'ler kaydediliyor. Oyunu tekrar yüklediğinizde tüm yaratıklar tekrar çıkıyor ve oyuna kaldığınız yerden değil, bulunduğunuz bölümün şehrinde başlıyorsunuz. Bu açıdan waypointler çok önemli. Yeni Save sistemi birçoklarının hoşuna gitmeyebilir, ancak bence oyuna zorluk ve heyecan katması açısından iyi olmuş. İstediğiniz zaman save-load yapamıyorsunuz, ayrıca ölünce de bir miktar altınınızı kalıcı olarak kaybediyorsunuz. Nightmare



zorluk seviyesinde ise ölümlere daha büyük bir ceza veriliyor: Altına ek olarak experience puanlarını da kalıcı olarak kaybediyorsunuz (Hell seviyesinde ne olacağını düşünmek bile istemiyorum)! Bu durum sizi çok rahatsız ediyorsa oyunun önemli dönüm noktaları sonrasında (bir görevi bitirdikten sonra mesela) oyunu kaydedip çıkın, Save dizinin yedeğini alın ve ölürseniz bu dizini tekrar geri kopyalayın.

Altınlar inventory'de ayrıca yer kaplamıyor, ancak taşıyabileceğiniz altın miktarı sınırsız değil, stash'te 150.000, üzerinizde ise 250.000 altın taşıyabiliyorsunuz.

Waypoint'ler dışında şehirler ve haritalar arasında gidip gelebilmek için ayrıca Town Portal büyüsünü de kullanabiliyorsunuz. Town Portal büyüsünü artık sadece scroll'lar ile yapabiliyorsunuz, bunların 20 tanesini ise Town Portal kitabı içinde toplayabiliyorsunuz. Aynı şekilde identify için de bir kitap ve scroll'lar mevcut. İlk bölümde eski dost Deckard Cain'i kurtardığınızda ise size bedavaya üzerinizdeki unidentified eşyaları identify ediyor.

Bu arada Cain doğuya olan yolculuğunuz boyunca size eşlik ediyor ve siz başka bir Act'e geçince o da sizinle geliyor.

Dövüş sistemi ve karakter özellikleri

Blizzard Diablo'nun dövüş sisteminde sadece bazı ayrıntıları değiştirmiş. Karşınızdaki düşmanın adının yanı sıra artık ne kadar yaşam enerjisi olduğunu bir çubukla görebiliyorsunuz, bu çubuğu görebilmek önemli, zira elinizdeki silahın veya düşmanınız üzerinde uyguladığınız büyünün etkisini bu şekilde görmeniz mümkün. Fare-





nın sol tuşunu parçalarcasına delirmiş bir şekilde tıklamak da yok artık, tuşa basılı tutmanız yeterli, karakteriniz bunun üzerine otomatik bir şekilde mümkün olan en hızlı frekansta yaratıklara saldırmaya başlıyor. Zamanınızın büyük çoğunluğu yaratık avlamakla geçeceği için önemli ve faydalı bir yenilik bu.

Oyunda yaklaşık 300 tane yaratık var, ancak bunlar çoğunlukla renk veya güç olarak farklılık gösteriyorlar. Gerçekte yaklaşık 50 temel yaratık mevcut. Bazı özellikle güçlü yaratıklar kendilerine özel bir ölüm animasyonuna (genelde patlayıp parçalanma ve saçılma şeklinde) sahipler, böylece oyuna biraz daha canlılık ve değişkenlik katılmış. Düşmanlarınızı öldürdükten sonra cesetlerinden silah, zırh ve altın gibi eşyalar toplayabilir ve bunları şehirlerdeki tüccarlara satabilirsiniz.

Kemerler (belt) oyunda oldukça önemli, tam 16 tane sağlık ve mana iksir şişesini kemerinize yerleştirebiliyorsunuz, bunları içmek için 1-4 tuşlarını kullanmanız gerekiyor. Ancak ilk Diablo'dan farklı olarak içtiğiniz iksir şişeleri hemen etkisini göstermiyor, yaşam ve büyü puanlarınız yavaş yavaş yükseliyor (sadece mor renkli rejuvanation şişeleri hemen etkisini gösteriyor, ancak bunlar satıcılarda yok, bulmanız gerekiyor), bu da oyuna ayrı bir zorluk katıyor. Oyundaki role-playing ögeleri ise belli bir tecrübe (experience) puanı kazandıktan sonra level atlamanızla ortaya çıkıyor, level up olunca karakterinizin kazandığı beş puanı strength (birebir dövüşlerde daha fazla hasar vermenizi sağlar), dexterity (defansınızı ve attack rating'inizi (isabet yüzdesi) artırır), vitality (yaşam puanınızı (hit point) ve stamina'nızı artırır) ve energy (mananızı artırır) değerlerinizi artırmak için kullanabilirsiniz. Ayrıca her level up'ta bir de skill (özel yetenek) puanı kazanıyorsunuz, bu puanı da toplam 30 özel yeteneğinizi geliştirmek için kullanabiliyorsunuz, ancak her yeteneği hemen alamıyorsunuz, bazı skill'ler level 6, 12, 18, 24 ve 30 olmanızı gerektiriyor. Her skill'i level 20'ye kadar artırabiliyorsunuz. Ayrıca bu yeteneklerinizi daha da artıran büyülü eşyalar da oyunda mevcut. Karakterlerin özel yetenekleri ile ilgili ayrıntılı bilgileri Strateji Usta'mızda bulabilirsiniz.



Oyundaki bir diğer yenilik ise gem denilen mücevher taşları ve skull denilen kurukafalar. Bu taşları ya düşmanlarınızın ölü cesetleri üzerinde bulabilirsiniz veya şansınız varsa nadir çıkan gem shrine'lardan birinden çıkabilir. Gem Shrine ayrıca elinizdeki bir taşı upgrade edip daha kaliteli yapabiliyor. Oyunda elbette başka Shrine'lar da var, bunlar daha çok yaşam ve mana puanlarınızı dolduruyor, kazandığınız experience puanlarını yüzde 50 artırıyor, skill'lerinizi artırıyor, saldırı ve savunma kabiliyetinizi artırıyor vesaire.

Arayan bulur

İlk bölümde olduğu gibi Diablo 2'nin çekiciliğinin en önemli bir bölümünü silah, zırh, kalkan ve diğer alet edevatları bulup toplamakla geçiyor. Bu aletler şimdi



tam altı çeşit: normaller, büyülü özellikleri olanlar (mavi renkliler), ender bulunanlar (rare item, sarı renkteler) ve çok özel olanlar (unique, ingilizcede orijinal, tek olan demek, koyu altın sarısı renkteler, oyunda bunlardan sadece 95 tane var ve sadece tüm dünya üzerindeki dört adet closed Battlenet sunucusunda bulunuyorlar ve her bir sunucuda sadece bir defa bulunabiliyorlar, yani sadece 95x4=380 şanslı closed multiplayer karakteri bunlara sahip olabilecek). Bulduğunuz eşyalar ne kadar nadirse değerleri ve özellikleri de o kadar yükseliyor. Daha önce bahsettiğimiz mücevher taşları (gem) ise socketed item (gri renkliler) denilen eşyalar üzerinde kullanılabiliyor, taktığınız bir taşı bir daha çıkaramıyorsunuz, o yüzden taşları takmakta acele etmeyin. Ayrıca oyunun ilerleyen bölümlerinde bulabileceğiniz Horadric Cube ile taşlarınızı terfi edebiliyorsunuz. Her taşın değişik bir özelliği var ve silah, başlık ve kalkan ol-



mak üzere üç çeşit eşya üzerinde kullanılabiliyor ve her birinde değişik özellikler kazandırıyor. Soketli eşyaları ayrıca şehirlerdeki tüccarlar da satıyorlar. Eşyalar iki veya üç sokete sahip olabiliyorlar. Altıncı ve son kategoriyi ise set parçaları (yeşil renkliler) oluşturuyor. Mesela bir setin tüm parçalarını bulup bunları giydiğinizde size set bonus denilen ek özellikler kazandırıyorlar. Elbette bu tip bir seti tamamlamanız oldukça zor, üstelik oyunda çok fazla set var, oyunu ilk bitirdiğimde en az yedi sekiz farklı setin bir parçasını bulmuştum. Bu tip setler ayrıca eBay (www.ebay.com) gibi sitelerde para karşılığı da satılıyor. eBay'de ayrıca Battle.net'in en güçlü karakterlerinden biri (level 72 Necromancer) tam 710 dolar'a açık artırmayla satıldı.

Büyük, çok büyük haritalar zor, çok zor "boss"lar...

Oyunu bir defa bitirdiğinizde Nightmare modunda oynayabiliyorsunuz, ancak Nightmare gerçekten oldukça zor, benim tavsiyem Level 30 olmadan Nightmare'de pek dolaşmamanız. Ölünce experience puanları da kaybedeceğinizi düşünürseniz ne demek istediğimi daha iyi anlarsınız. Nightmare'den sonra ise Hell modu geliyor. Level atlayabilmek için bir süre sonra mutlaka daha zor seviyelerde oynamanız gerekecektir. Karakteriniz Level 99'a kadar yükselebiliyor. Ayrıca daha zor seviyelerde, normal seviyede olmayan çok daha güçlü eşyalar bulabiliyorsunuz (özellikle defansı çok daha yüksek olan zırhlar, kalkanlar, kemerler gibi).

Oyundaki yaratıkların çok çeşitli olduklarını söylemiştik, ayrıca bazı yaratıkların champion olanları da var, bunlar mavi renkteler, olduk-



ça güçlüler ve öldürülmeleri daha zor, ancak ölünce de yüklü bir altın ve genelde büyülü bir eşya veriyorlar. Toplam 40 adet "boss" denilen özel yaratıklar ise sizi en çok uğraştıracak tipler. Her bölümün sonundaki bölüm sonu yaratıkları saymazsak bu "boss"lar farklı saldırı yeteneklerine sahipler, ve birçoğu aynı anda birçok özelliğe sahip. En dikkat edilmesi gerekenler ise lightning enchanted olanları. Lightning resistance'ınız maksimumda olsa bile bir anda sizi yere serebiliyorlar. Böyle bir yaratık görürseniz kaçın, sadece kaçın. Yaratıkların bazıları türlü çeşitli büyüler atarken, bazıları ölen yaratıkları canlandırıyor, yumurta bırakıyor (yemek için değil elbette) veya minik yaratıkları üstünüze türüyorlar. Kombine saldırılara da maruz kalmanız olası, özellikle son bölümlerde. :Uzaktan büyücüler sizi dondururken yakın dövüşçüler ise üzerinize çullanmaya başlıyorlar.

Diablo'daki küçük ama can sıkıcı goblin'leri hatırlıyor musunuz? Bunları boşverin. Act 3'deki Fetish'ler (cüce bir primat ırkı) ateşler saçan Shaman'ları (aynı zamanda ölen Fetish'leri de diriltebiliyorlar) ve iğne üfleyen boruları ile sizi canınızdan bezdirecekler (küçüklüğümüzde külah yapıp (daha sadist olanlar ucuna bir de iğne takıp kedi köpek avlardı) bu borularla deli gibi oynardık). Bu küçük korkaklar her üflemeden sonra uzağa kaçıyorlar ve tekrar saldırıyorlar, bunları kovalamaktan sıkılıyorsunuz. Ayrıca sizi pek de hoş olmayan yerlere de çekebiliyorlar. Etrafınız sarılınca, kaçacak bir yolunuz olsa bile bazen bir yaratığa takılıp kalabiliyorsunuz ve kaçamıyorsunuz, bu da hoş olmayan bir hata aslında.

Bir diğer hata ise pathfinding'de (yol bulma) ortaya çıkıyor. Kiraladığınız savaşçılar veya Necromancer ile oynuyorsanız çıkardığınız iskeletler veya golemler bir ağaca veya bir zindandaki duvara takılıp kalabiliyorlar, hatta bazen önünüzü kapatıp ilerlemenize de engel olabiliyorlar, bu gibi durumlarda town portal ile köye dönüp sonra geri ışınlanmaktan başka çareniz yok. Çok hızlı bir şekilde koştuğunuzda bu gibi durumlarla sıkça karşılaşabilirsiniz, en iyisi bir turist rehberi gibi elemanlarınıza yol gösterme sabrına sahip olun.



Atmosferin ve bağımlılığın en yüksek dozu

Etkin bir korunma ve saldırı için farenin sol ve sağ tuşlarını verimli olarak kullanmalısınız, ayrıca önemli yeteneklerinize kısayol tuşları atamayı unutmayın, mesela Paladin karakteri için F1-F4 arası tuşlar saldırı için, F5-F8 arası ise savunma için olabilir. Alt tuşuna basılı tutarak yerde yatan değerli hazineleri bulabilirsiniz, Diablo'da olduğu gibi yere düşen bir yüzüğü artık piksel piksel tüm ekran üzerinde aramak zorunda kalmıyorsunuz.

3D destekli bir ekran kartınız varsa Paralax Scrolling'in keyfini çıkarabilirsiniz, bu özellik ağaçlar veya kayalıklar gibi önünüzde duran nesnelerde belli bir derinlik etkisinin sunulmasını sağlıyor. Oyunun ses ve müzikleri ise Blizzard'dan beklenildiği üzere yine muhteşem ve rakipsiz, atmosferik soundtrack'leri silahların çıkardığı sesler ve yaratıkların haykırışları ile ölüm çığlıkları tamamlıyor.

Evet, bu oyunu hepimiz herşeyden daha çok bekledik. Diablo II, ilk bölümünden açık bir şekilde daha iyi olmasına, olağanüstü bir atmosfere ve muhteşem ara demolara sahip olmasına ve kolayca bağımlılık yaratan bir oyun olmasına rağmen yine de bir şeyler eksik gibi. Bundaki en büyük neden ise ilk oyunun çok mükemmel olması ve halen Diablo 2'den başka rakibinin olmaması. 640x480'lik düşük çözünürlük ve oynanabilirlikteki bazı aksaklıklar eski Diablo fanatiklerini doğrusu hayal kırıklığına uğrattı. Bu kadar uzun bir geliştirme süresinden sonra oyundan daha çok şey beklenmişti. Ayrıca Battle.net'in Avrupa Server'ının güncel problemleri de multiplayer hevesinizi kursağınızda bırakabilir. Yine de tabii ki Diablo II kaçırılmaması gereken ve beş karakterle de defalarca bitirilmesi gereken bir oyun, ancak beklenen patlamayı yaptığını söyleyemeyiz.

Alternatif

Diablo

Sayı/Puan	Şubat 97	100/100

Diablo II hakkında söylenecek daha birçok şey var. Birincisini 3.5 senedir bıkmadan ve usanmadan oynadığımız ve dergide üzerinde saatlerce sohbet ettiğimiz düşünülürse her açıdan ilkinden kat be kat daha kapsamlı olan devamının bizde ne gibi bir etki bırakacağını siz düşünün. Önümüzdeki sayılarda oyunla ilgili tecrübelerimizi, karakterlerimizi, multiplayer maceralarımızı, bulduğumuz eşyaları ve kullandığımız skill'leri ve kombinasyonları daha ayrıntılı olarak anlatacağız. Şimdi izin verin de oyunuma geri döneyim. Daha keşfedecek ve kazanılacak çok şey var.



Sir Aragorn

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Teknik olarak iyi sayılamaz, ancak çizimler ve çevre tasarımları çok iyi, pikselasyon yüksek, ara demolar muhteşem.

Ses ve Müzik

Atmosferik müzikler ve her türlü aksiyonda çıkan sesler oldukça kaliteli, 3D ses desteği biraz problemli.

Oynanabilirlik

Klick & kill, sadece bu şekilde bile oyunu bitirebiliyorsunuz, bazı "boss"lar abartı güçlü, nightmare ve hell imkansız.

Atmosfer

Diablo'dan daha fazla bağımlılık yaratacak bir oyun düşünmek imkansız. Oyundan çıkmak istemiyorsunuz.

LEVEL Notu %95

Her bilgisayar oyuncusunun arşivinde bulunması gereken bir Blizzard klasiği daha, ama her zaman olduğu gibi çok daha iyi olabilirdi.

Minimum: Pentium 233, 32 MB bellek (multiplayer için 64 MB), 650 MB sabit disk alanı, 4x hızlı CD sürücü

Önerilen: Pentium III-600, 256 MB bellek, 950 MB sabit disk alanı, 48 hızlı CD sürücü, 3D ekran kartı

Multiplayer: Maksimum 8 kişi

Grafik Desteği: 640x480, Direct 3D, Glide



DEUS EX

Makineden Tanrı

Yapım: Lon Storm **Dağıtım: Eidos** **Tür: RPG** **Web: www.eidos.com**

Deus Ex (Aslı Deux Ex Machina) : Kelime anlamı "makineden tanrı"dır. İlk kez eski Yunan ve Roma tragedyalarında, birdenbire yoktan var olup gelen ve çözümlenemeyecek bir sorunu açıklığa kavuşturan tanrı anlamında kullanılmıştır. Beklenmedik bir şekilde ortaya çıkan, çıkışsız sorunları çözümleyen, kaosu düzene dönüştüren olay ya da kişiler için yakıştırılan bir sıfat olarak günümüze kadar gelmiştir (Britannica).

Böyle bir kurtarıcıya şimdi her zamankinden daha çok ihtiyaç var. Dünya, hükümet karşıtı eylemcilerle güvenlik güçlerinin çatışmaları arasında sıkışıp kalmış, git gide yükselen kan denizinde yutulmak üzere bir ada.. Bu da yetmezmiş gibi gri ölüm denilen hastalık dokunduğu her yeri çürütüyor, cesetlerden bir ordu bırakıyor kızıl kara gölgesinin ardında.. Ambrosia, gri ölümü iyileştiren tek madde, hükümetin teslimatı sırasında bir baskınla eylemcilerin eline geçti. Kimilerine göre hastalığı kontrol altında tutup hakimiyetini sağlamlaştırmak isteyen hükümetin ta kendisi, kimilerine göre ise toplum huzuru için ortada kaldırılması gereken tek örgüt terörist eylemciler.

JC Denton ikinci tarafta.

UNATCO (Birleşmiş Milletler Anti-Terörist Koalisyonu) tarafından NSF (Ulusal Ayrılıkçı Güçler) ile savaşmak üzere yetiştirilen sibernetik ajanlardan biri o. Amacı her ne pahasına olursa olsun adaleti yerine getirmek. Ancak küçük bir sorun var : Gerçekte adil olan ne ?

ORTAYA KARIŞIK Bİ OYUN İSTİYORUM!

System Shock ve Thief gibi sağlam oyunlarından tanıdığımız Warren Spector yine System Shock tadında bir oyunla karşımızda. Arabirim ve oynanışta büyük benzerlikler göstermelerine karşın Deus Ex geliştirilmiş bir Unreal motoru kullanıyor. Kimi zaman bir FPS'yi, kimi zaman bir adventure'ı andırsa da Deus Ex'e asıl özgün RPG kişiliğini kazandıran yanı olay akışının oynayış şeklinize göre değişiklik göstermesi ve karakterinizi istediğiniz yönde geliştirme imkanınız olması. Oyun size her aşamada birden fazla çözüm sunuyor. Seçtiğiniz çözüme göre de diğer karakterlerle olan etkileşiminiz değişiyor. Örneğin teröristlerin elinden rehineleri kurtarmanız gerek. Bu işi doğrudan, daha gürültülü ve daha kanlı çözümlemeyi seçebilirsiniz. Tabii bu durumda birkaç rehine "yapılması gerekenler" uğruna can verebilir. Ya da biraz daha sessizce davranır, gölgeler arasından süzülür, teröristlerin bilgisayar sistemlerine sızarak, güvenlik sistemlerini sabote ederek rehinelere ulaşırsınız. Bölüm sonunda görüşeceğiniz üst düzey UNATCO yetkililerinin size karşı olan tavırlarının her iki durumda farklı olduğunu göreceksiniz. Burada önemli olan yalnızca rehinelerin canlarından olmaları değil. Yani yapay zeka "Bir terörist ölürse kızayım, iki ölürse daha çok kızayım!" gibi ucuz bir hesap içine düşmüyor. Oyundaki diğer karakterlerin bir



kişilikleri var ve onların davranışlarında asıl belirleyici olan yaptığınız işin sonucu değil, işi nasıl yaptığınız. Bu nedenle herkesi mutlu edemeyeceksiniz, siz doğru bildiğinizi yapın, yeter!

Görevlerin yanısıra, karakterinizin gelişim sürecinde de büyük bir esneklik hakim. Bölümlerde topladığınız puanları çeşitli yeteneklerinizi güçlendirmek (ki hepsinin dört farklı derecesi var) ya da sibernetik aksamlarınızı(nasıl diyorlar, augmentation) modifiye etmek için kullanabilirsiniz. Oyun başında diğer ajanlarla iletişim kurmak, ya da etrafı aydınlatmak gibi işlere yarayan temel parçalara sahipken, sonraları kolunuza bacağınıza türlü eklentiler yapıp gelişebiliyorsunuz. Yeteneklerinizi ise silah türlerinde uzmanlaşmaya ayırabileceğiniz gibi güvenlik ve bilgisayar sistemlerinde yoğunlaşıp çatışmadan uzak kalabilirsiniz. Hatta üzerinizdeki silahlar da dürbün, hızlı atış gibi eklentilerle modifiye edilebilir nitelikte. Karakter gelişimi böylesine çeşitlik gösterir de öykü yerinde sayar mı ? Öykü de siz ilerledikçe iyice çetrefilleşecek, dostlarla düşmanlar arasındaki sınırlar iyice bulanıklaşmaya başlayacak. JC Denton'un siber kafası bir hayli karışacak, anlayacağınız.

KARIŞIK OLDU AMA HOŞ OLDU!

Deus Ex, konu ve genişliğiyle





RPG severleri ilk bakışta bir hayli cezbedecek bir oyun, hele bir de System Shock 2'nin referansı varken. Ancak teknik açıdan da masaya yatırılması gerekli. Beni rahatsız eden konulardan biri envanteri açmak ya da sağlık durumunu kontrol etmek için karakter ekranına geçiş yaptığımızda oyunun durması. Oysa aksiyon öğelerinin büyük yer kapladığı böyle bir oyunda hızın bu kadar kolay kesilmemesi gerekirdi. Envanterin görevlerde karşılaşacağınız eşyalara göre çok sınırlı tutulması ise bence oyuncuyu seçiciliğe yönlendirmesi açısından uygun olmuş. Zaten belli bir noktadan sonra yeterli tecrübeye sahip oluyorsunuz. Örneğin bir kez kullanılabilen ve enerjisi çabucak biten gece gözlükleri gibi eşyalardan acil ihtiyaçlar dışında uzak durmayı, daha kalıcı, ufak ve etkili cihazlar edinmeyi öğreniyorsunuz. Oraya buraya koşuşturan bir ajanın her bulduğunu cebe atmasının da anlamı yok zaten. "Sınırsız tüfek,ok yay,bomba,taş,sopa taşıyalım, ne kadar çok silah, o kadar az düşman!" diyen arkadaşlar varsa siz onlara evde bi zahmet levye koleksiyonunuzu gösterirsiniz. Envanterin bu yanı iyi hoş da oyunda baygın ya da ölü bedenlere ilişkin şöyle bir uygulama var : Bedene yakından bakıp bir kere tıklayınca üzerindekileri alıyorsunuz. İkinci tıklayışta ise sırtlayıveriyorsunuz. Bu da Thief'de olduğu gibi diğer nöbetçileri uyandırmamak için üretilmiş bir fikir. Alıp bedeni karanlık bir köşeye bırakmalısınız. Buraya kadar çok güzel, ama envanteriniz dolu ise adamın üzerindeki eşyaları alamıyorsunuz, dolayısıyla onu omzunuza atma şansınız da olmuyor. Önce bir eşyanızı bırakmanız, ardından aynı işlemleri uygulamanız gerekiyor ki, pratiklikten çok uzak. Yine Thief'de olduğu üzere gölgelere saklanarak yabancı gözlerden saklanabilirsiniz. Ancak Thief'deki gibi bir göstergenin bulunmaması bazen tatsız sürprizlere yol açabiliyor. Kabul, daha gerçekçi, ama bazen alenen ışıkta olduğunuz halde adamlar sizin yanınızdan geçip gidiyorlar. Tersi daha acıklı tabii ! Yapay zeka ise kimi zaman çok belirgin hareketleri tekrarlasa da genele bakıldığında oldukça başarılı. Örneğin bir rakibin belli bir hasar aldıktan sonra doğrudan kaçmaya başlaması çok tipik, ama kaçıp saklanmaları,pusu kurmaları, alarm çalarsa birbirlerini koruyacak şekilde çıkmaları, gereken yerde çömelip hedef küçültmeleri,bana beklediğimden çok daha fazlasını verdi. Ne kadar dikkatli olursanız olun kimi zamanlar ucundan kıyısından bir şekilde çarpışmaya girmek zorunda olduğunuz bir oyunda, gelişmiş yapay zeka çok önemli bir özellik. Ama nedendir bilinmez rakipler bilgisayar giriş şifrelerini, türlü ipuçlarını mini bilgisayarlar içine tıkıp sonra onları sağda solda bırakmaya pek meraklılar (!).

Canınızı sıkabilecek bir teknik sorun da oyunun save dosyalarının on beş megabyte dolayında olmaları. Elinizdeki klasik bir FPS olmadığı için iki üç save dosyasıyla işin içinden sıyrılmanın o denli kolay olmayacağını da tahmin edersiniz. Bu nedenle makinenizde bu büyük yiyici için bolca yer açsanız iyi olur...

Deus Ex'e gizli bir System Shock 3 demek çok da yanlış olmaz herhalde. Taktik dövüşten çok bizzat (Batucum bu bizzatlarına bayılıyorum-Cem) olayın içinde olmak, biraz egzersiz yapmak isteyen RPG severlerin çok hoşuna gidecektir. Öte yandan klasik FPS'lerden hoşlananlar için de ilginç bir alternatif olabilir. İşin aslı bu başarılı melezin hitap ettiği oyuncu kitlesi de oldukça geniş. Save dosyalarının boyutları dışındaki ufak aksaklıklar da bir iki yama dosyası ile giderilebilirse dadından yinmeyecek bir hale gelebilir. Ancak (her ne kadar sonuna kadar bu konuyu tartışsam da) Diablo 2'nin de yıl sonu değerlendirmesinde RPG klasmanında yer alacağını, Planescape Torment ve Icewind Dale gibi sıkı FRP'lerin de aynı kulvarda yarışacağını düşündükçe Deus Ex, yıl sonu değerlendirmelerinde System Shock 2 gibi RPG türünde ilk üç sıra içinde yer alabilecek mi, bunu henüz bilmiyoruz !



Batu & Gökhan

Alternatif

System Shock 2	
Sayı/Puan	Ekim 99 90/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Unreal motoru ve öyküye uygun, karanlık bir gelecek dizaynı. Sonuç tatmin edici.

Ses ve Müzik

Karakterlere ses/dudak senkronizasyonu yapmaları hoş, müzikler de çok tekrarlanmasa aslında iyiler.

Oynanabilirlik

İlk bakışta çok fazla menüsü varmış gibi görünse de diğer pek çok RPG'den daha rahat kontrol edilen bir arabirime sahip.

Atmosfer

Her konuda kendi kararınızı veriyorsunuz. Bir RPG'nin hissettirmesi gerektiği gibi denetimin sizde olduğunu bilmek güzel.

LEVEL Notu %87

System Shock 2 kadar rağbet görür mü bilmeyiz, ama FPS'cilerin bile başlarını Counterstrike'dan kaldırıp bir göz atmaları olası...

Minimum: PI66 MMX ya da 3D P166, 32MB Bellek, 3D ekran kartı, 4 hızlı CDRom, 200MB sabit disk

Önerilen: PII 266, 64MB Bellek, 4MB 3D hızlandırıcı kart, 8 hızlı CDRom, 1GB sabit disk

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: Max 1600X1200 32bit renk derinliği (DirectX)



ICEWIND DALE

Mağaralara geri dönüşe hazır olun...

Yapım: BioWare **Dağıtım:Interplay** **Tür: FRP** **Web: www.interplay.com**

Pek çok FRP düşkünü Drizzt Do'Urden'in boy gösterdiği fantastik romanları bir kaç defa devirmiştir. Drizzt Do'Urden'in R.A. Salvatore tarafından yaratılmış bir roman kahramanı olduğunu Forgotten Realms ile az çok ilişkisi olmuş hemen herkes bilir. Ancak pek az kişi Drizzt'in ilk ortaya çıktığı eserin, doğumu ve gençliğinin konu edildiği Homeland değil, Icewind Dale üçlemesinin ilk kitabı olan Cristal Shard olduğundan haberdardır.

Black Isle'ın, Baldur's Gate ve Planescape : Torment'ın ardından hazırladığı üç yeni oyundan ilki bizi Drizzt'in "yukarıdaki dünya"ya merhaba dediği kuzeyin soğuk topraklarına götürüyor.

Icewind Dale, konusunu eski bir kahramanlık destanından alıyor: Ülkelerinde özgürce yaşayan barbarların topraklarındaki huzur, karanlık bir orduyla gelen büyücü Arakon tarafından bozulmuş. Cesur bir şaman olan Jerrod'un liderliğinde, yıkıma uğrayan orduların tekrar toplayan barbarlar karşı saldırıya geçmişler. Ama Arakon dengeleri kendi lehine değiştirmek için daha önce defalarca denenmiş bir yolu seçerek cehennemi kapıları açmış. İblislerin karşısında barbar ordusu bir anda bozguna uğramış. Efsanenin bundan sonrası savaş tanrısı Tempus'un Jerrod'a göründüğünü söyler. Bunu bir işaret olarak gören Jerrod kendini feda ederek geçitleri kapatmış, ama bedeni dev bir taşın içinde sonsuza dek hapıs kalmış.

Öykünün bildiğimiz kısmı buraya kadar olanı. Bilmediklerimiz ise önümüzde yer alıyor.

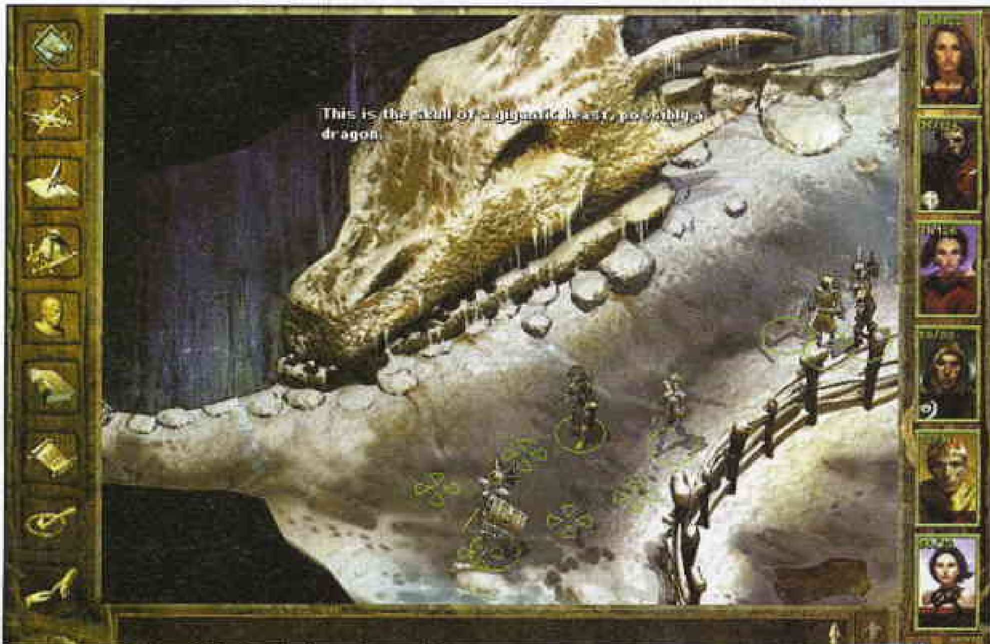
MACERAYA BİR MACERAYA BİİİR!!..

Icewind Dale'e başlar başlamaz Baldur's Gateve Planescape Torment'den farklı olarak geçmişi belli tek bir karakter seçmediğimizi fark edeceksiniz. Bu kez eski SSI FRP'lerinde olduğu gibi kendi grubumuzu yaratıyoruz. Altı kişiye kadar çıkabilen karakterlerin tümü AD&D 2nd Edition kuralları ile belirleniyor. Ayrıca karakterler için bir portre, bir ses kaydı ve isterseniz değiştirebileceğiniz bir özgeçmiş seçiyorsunuz.





İşin aslı şu : Icewind Dale standart bir AD&D oyununun havasını bire bir olarak yansıtmak için dizayn edilmiş. Masaüstü oyuncuları bu söylediklerimi hafif bir tebessümle onaylayacaklardır. Hani şu tüm karakterlerin birinci seviye olarak macera hayatlarına başladıkları, ama çevrenin tüm ileri gelenleri (-ki bunların çoğu genellikle kazara hapşırsalar kötü güçlerin yarısını geldikleri yere gönderecek derecede güçlü büyücülerdir!) tarafından bozulan havanın, artan felaketlerin ve yaratıkların tek sorumlusu olan "büyük ve bilinmez kötü"yü bulup yok etmek üzere görevlendirildikleri oyunlardan bahsediyorum. İşte Icewind Dale'de de daha önceki yapımlardaki kadar sağlam bir kurgu yok. Bunun yerini çevredekilerin sizden istedikleri irili ufaklı yardımlar ve kesip biçecek pek çok yaratık alıyor. Kısacası klasik bir "zindan macerası"ndan pek de uzak bir oyun değil !



SİZ DURUN, BİZ Bİ ZIRH GİYİP GELELİM !!..

Icewind Dale'in, BG ve PT'ye göre daha "hafif" bir yapıda olması ise kesinlikle kaliteden ödün verdiği anlamına gelmiyor. Nasıl kimi masaüstü oyuncuları psikolojik dramalardan, kimileri ise sıcak çarpışmadan daha çok zevk alırlarsa, bu da aynı şekilde bir zevk meselesi. Icewind Dale'deki çarpışmaların oyun içinde ağırlıklı bir yer tutması, savaş içinde uyguladığınız taktikleri, adamlarınızın dizilişini ve fog of war'u (karakterlerinizin görüş mesafesi) daha önemli bir hale getiriyor. Savaşta gerçekçilikten uzak birkaç noktanın bu oyun için budanması uy-

gun olabilirdi aslında. Burada kastettiğim, savaş sırasında oyunun durdurularak taktik belirlenmesi değil. Aksine, eğer bu şekilde strateji işin içine sokulmamış olsaydı Icewind Dale'in Diablo 2'den pek de farkı kalmayacaktı. Ancak karakterlerin çarpışmanın ortasında hiçbir dezavantajı olmadan rahatlıkla sırt çantalarındaki eşyaları değiş tokuş edebilmeleri, zırhlarını giyip çıkarmaları mutlaka önlenmeliydi.



PARDON, ZİNDAN NEREDEYDİ ?

Oyun BG ile aynı grafik motorunu kullanıyor olmasına karşın yapımcılar yerlerinde saymamışlar. Çözünürlük yine 640x480, ancak bu kez savaş ön planda olduğu için kamera geriye çekilerek oyuncuya daha geniş bir alanı kontrol etme şansı tanınmış. Oyundaki mekanlar ve büyü efektleri ise gerçekten göz doldurucu nitelikte.

Karakterlerin yapay zekaları ise ne yazık ki aynı özenden nasiplerini alamamışlar. Özellikle yön bulma konusunda tam bir felaketler. Zaman zaman kapılarda takıldıklarına, zaman zamansa Warcraft 2'nin birimleri gibi köşelerden dönmek yerine dosdoğru hedefe yönelmeye çalıştıklarına ağlayarak tanık olacaksınız. Oyunda aldığınız görevlere göz attığınız günlük de daha kullanışlı tasarlanabilirdi. Aradığınız bilgiyi en kısa şekilde bulmanız gerekirken ciddi bir günlük gibi yazılmış olduğu için olay anlatımının içinden gereken yeri ya da kişiyi taramak zorunda kalıyorsunuz. Söyledik, gerçekçiliğe canımız feda, ancak kimi zamanlar oynanabilirliği daha önde tutmak gerekiyor. Aynı şekilde oyun sırasında karşılaştığınız diğer karakterlerle olan sohbetleriniz bazen çıkışsız bir döngü içinde giriyor ve siz konuşmayı sonlandırmak için aynı soruları bir kez daha yinelemek zorunda kalabiliyorsunuz.

KİMSE KİMSEYE KARIŞMASIN..

BG ve PT'e göre eksikliğini en çok hissedeceğiniz şey, karakterler arası etkileşim olacak. İlk oyunlarda karakterler önceden tasarlanmış oldukları için belli bir dünya görüşleri, düşünce tarzları vardı. Bu kez ekibinizin tüm üyelerini siz belirlediğiniz için bilgisayar onlar arasındaki görüş ayrılıklarına müdahale etmiyor. Oysa yıllar önce oynadığımız Eye of the Beholder serilerinde bile karakterler arasında çeşitli diyaloglar geçerdi. Bana kalırsa Icewind Dale'in en büyük eksiği de bu noktada yatı-



yor. Sürekli olarak görevler alıyor, kendinizi feda ediyorsunuz, ancak sanki olayların tümü sizin denetimizden uzakta, kendi hallerinde seyredip gidiyor. Kendinizi bir türlü olayların merkezine oturtamıyorsunuz. Sizler dünyayı kurtarmaya çalışan bir avuç turist gibisiniz. Oysa daha önce öykü tamamen üzerinize örülmüş olduğu için aynı hisse kapılmıyordunuz, çözdüğünüz her sır, kendinize ait gizemleri de ortadan kaldırıyordu. Sabırla size bazı öykülerin anlatılmasını bekliyorsunuz, ancak bunlar size ait bir şeyler taşımadıkları için sadede gelinmesini, görevin ne olduğunun apaçık bildirilmesini istediğiniz zamanlar oluyor. Kısacası şimdi daha serbest, ama daha yalnızsınız.

Gerçekte Icewind Dale'i bu şekilde yargılamak, biraz haksızlık gibi geliyor. Black Isle isteseydi yeni bir Baldur's Gate yapabilirdi. Oyunun bu şekilde planlanmış olması tamamen bilinçli. Dediğimiz gibi, bu yalnızca bir zevk meselesi.

Icewind Dale'de yapılacak en keyifli işlerden biri, oyunu multiplayer olarak oynamak olacak. Burada akla gelen tek terslik, oyunun Diablo 2 ile aşağı yukarı aynı anda piyasaya çıkmış olması. Bu da oyunun geleneksel AD&D tadını yaşamak isteyen oyuncular dışında pek fazla rağbet görmemesi tehlikesini doğuruyor. Aslına bakarsanız her iki oyunun da temel amacı görevler alıp, önüne çıkanı kesip, karakterleri geliştirmek olduğuna göre sadık masaüstü oyuncuları dışındakilerin, öykülerle süslenmiş Icewind Dale'dense daha pratik olan Diablo'ya yönelmeleri ilk bakışta doğal. Ama Icewind Dale, Diablo 2'ye rakip olmak amacında mı, onu da düşünmek gerek. Icewind Dale'in multiplayer oyuncuları, doğra-ilerle mantığı için değil, FRP kurallarının ve alışık oldukları ortamın verdiği haz için tercihlerini bu yönde kullanacaklardır.

Sanırım Icewind Dale için "eksik" ya da "fazla" gibi sıfatlar kullanmaktansa en doğrusu "biraz farklı" demek olacaktır. Yapılan iş özenli, ortaya çıkan güzel olduğuna göre Baldur's Gate 2 ve Neverwinter Nights'dan önce kesinlikle atlanmaması gerekli bir FRP ile karşı karşıyasınız!

Batu&Gökhan

Alternatif	
Baldur's Gate	
Sayı/Puan	Mart 99 90/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Baldur's Gate motru ile azıcık oynanmış. Özellikle mekanlar etkileyici. Bolca renk kullanılmış.

Ses ve Müzik
Müzikler arka plana oldukça iyi oturmuş, yalnız her mekan değişiminde yeniden başlamasa daha iyidi.

Oynanabilirlik
Rakipler karakterlerinizle orantılı biçimde gelişiyorlar. Ancak bu kez daha sıkı taktiklere ihtiyacınız olabilir.

Atmosfer
Bir Forgotten Realms oyuncusu için fazlasıyla tatmin edici olacaktır. Özellikle öyküdeki mekanları önceden tanıyanlar için.

LEVEL Notu %83
Bir Baldur's Gate kopyası değil, daha hareketli bir FRP var karşınızda. Stratejinizi şimdiden belirleyin derim.

Minimum: P166 MMX ya da 3D P166, 32MB Bellek, 3D ekran kartı, 4 hızlı CDRom, 200MB sabit disk
Önerilen: PII 266, 64MB Bellek, 4MB 3D hızlandırıcı kart, 8 hızlı CDRom, 1GB sabit disk
Multiplayer: Yok
Grafik Desteği: Max 1600X1200 32bit renk derinliği (DirectX)



ROLAND GARROS TENNIS 2000

Cryo tenis oyunu yapınca...

Yapım/Dağıtım: Cryo **Tür:** Tenis **Bilgi İçin:** www.cryo-interactive.com

Yeni aldığımız bir habere göre adventure firmalarının en babalarından Cryo'nun üst düzey bir yetkilisi Kimete Nisd'ekoyim tenisin kraliçesi Anna Kournikova'nın gizli hayranı ve aşığımış. Hatta ona olan sevgisinden çok baba bir tenis oyunu bile hazırlatmış. Buyrun Anna'yla Bodrumda flaşlarımıza yakalanan Kimete Nisd'ekoyim 'le yaptığımız kısa röportaja:

- Mösyö Kimete, aldığımız haberlere göre çok tutkulu bir aşk yaşıyormuşsunuz. Bu aşk size iki haftada tüm zamanların en iyi tenis oyununu bile yaptırmış.

- Evet, bu doğru. Anna'ın hastasıyım. Üstüne üslük onun için hazırlattığım bu oyunun daha önce oynadığınız tüm tenis oyunlarından daha farklı bir dolu özelliği var.

- Vay canına! Sizin gibi saygın bir adventure firmasının, bir spor oyununda yenilik bulmuş olması, gerçekten hayret verici. Bize bir kaçından bahsedebilir misiniz?

- Tabii ki! Mesela öncelikle diğer tüm tenis oyunlarında olan zor kontrol sistemini çıkardık, ve çok daha kolay olan ama daha fazla hız isteyen bir sistem getirdik. Şu ana kadar olan tenis oyunlarında topa vurmak için oyuncular bilimum şoparlığı yapmakta ıkına ıkına raketle topu aynı hizaya getirmeye çalışmaktaydılar! Bizim oyunumuzda ise topa vurma otomatik yapılmaktadır. Ama sanılanın aksine bu oyunun zevkini kaçırmaktan çok oyundaki büyük bir yükü kaldırmakta ve daha fazla zevk vermektedir.

- Yani atış tuşuna bastığımız anda topa kesin vuruyoruz, öyle mi?

- Hayır hayır, o kadar uzun boylu değil. Önce topa belli bir miktar yakın olmanız lazım. Top sahanın sağına gidiyor ve siz de diğer köşesindeyseniz Level gibi dergiler bile o topa vurmanız konusunda size yardımcı olamazlar, düşünün yani! Yapmanız gereken, rakip topa vurduktan çok kısa bir süre sonra atış tuşuna basmanız. Tabii burada zamanlama da epey önemli, biraz geç basarsanız topu kesin olarak kaçırıyorsunuz. Ama eğer zamanında basar, ve biraz da topun gideceği yöne doğru hareketlenirseniz rakibin sahasında top şeklinde yeşil bir imleç belirecektir. O imleç belirdiği anda artık korkmanıza gerek yok demektir, çünkü siz o anda ne yaparsanız yapın oyuncu büyük bir şehvetle topa vurmaktan kendini alıkoyamayacaktır. 100% bir atış yüzdesinden bahsediyorum yani. Yok raketinizin kenarına çarpmış da, ıska geçmiş de, bacak arasını folloş etmiş de! Böyle şeyler yok bizde, önemli olan sadece o imleci hızlı bir şekilde hareket ettirip sahanın neresine atacağınıza karar vermeniz. Bunu yön tuşlarıyla yapabilirsiniz. Eğer tuşları bırakırsanız imleç yavaş yavaş aşağı kayacaktır. Çok basarsanız da ekranın dışına çıkacağından, aynı arabayla kalkarken debriyajı kullanır gibi yavaş yavaş ve dengeli bir şekilde yönlendireceksiniz. Eğer tam vururken, sırtınıza doğru vurursanız topu metrelerce yukarıya atar, yüzünüze doğru vurursanız da, karşı sahaya hızlı bir şekilde yerden atarsanız. Tabii tüm bu anlattıklarımın hepsini oyun sırasında yaklaşık 1 saniyede düşünüp uygulamalısınız, bayağı bir çeviklik de gerektiriyor yani.

- Hmm, gerçekten çok ilginç! Peki oyunun oynanışı haricinde ciddi bir yenilik var mı?

- Olmaz olur mu?! Anna için yaparım da olmaz mı be? Mesela tüm tenis oyunlarındaki sıkıcılığı dağıtmak için ilerle-geliş sistemini kullandık. Buna göre oyuncular turnuvalarda yükseldikçe, yeni özelliklere sahip oyuncular, ki her oyuncunun boy, kilo ve doğum tarihi haricinde oyunu etkileyecek 7 özelliği var, yeni statlar ve yine bu oyunda getirilen yeniliklerden biri olan raketler açılacak. Oyunda seçtiğiniz her raketin de güç ve kontol diye iki tane özelliği var. Böylece oyuncu bir sonraki raketi veya oyuncuyu görebilmek için deli gibi bir hırs yapacak ve oyunu kolay kolay elinden bırakamayacak. Aslına bakarsanız gerçek oyuncular, tamamen 3D grafikler, 4 ayrı turnuva şekli, bonuslar ve daha bir sürü güzellik ve süpriz mevcut oyunumuzda. Anlat anlat bitmez.

- Evet, açıkçası etkilenmedim desem yalan olur. Bu gidişle Cryo hakkaten parayı götürecek. Gerçi oyun başarısı konusunda istikrarınızı takdir ediyorum da, ehem, merak ettiğim şey sizin oralarda, şey yani, kem küm, boş yer var mı çalışacak? Abi vardır, nolur abi be, en büyük Cryo, ne olsa yaparım, çok güzel çay pişiririm, yeter ki Cryo'da olayım, hastasıyım hepinizin, şlap şlup.......

(Gökhancım sen şöyle bir dergiye gelsene, kızılcık sopamız var, tam sana göre...-CEM)

- Gökhan & Batu



Alternatif	
Actua Tennis	
Sayı/Puan	Aralık 99 70/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
3D grafikler bir tenis oyunu için oldukça güzel. Onun haricinde her şey zaten yeterince gerçekçi.

Ses ve Müzik
Efektler, gerçeğinin aynısının tıpkısının benzeri.. Müzikler de bir Metallica değil belki ama, yine de bir Cryo!

Oynanabilirlik
Diğer tenis oyunlarından biraz daha farklı oyun yapıtı ve üç zorluk seviyesi çok güzel düşünülmüş.

Atmosfer
Daha çok demo isteğim haricinde, bir tenis oyunundan bekleyeceğim her atmosferik öge var.

LEVEL Notu %88
Tenis olarak şu anda piyasadakinin en iyisi olduğu kesin, ama gelecek için de uzun süre en iyi oyun olacak diyemem gibi geliyor.

Minimum: Pentium 233, 32 MB bellek, 168 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium II-300, 64 MB bellek, 188 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom

Multiplayer: 4 kişi

Grafik Desteği: 1600X1200 / 3D

MIDNIGHT RACING

Baba şimdi gecenin 2'si olmuş. Arabayı ısıt falan.. Yarın gece kapışsak..

Yapım/Dağıtım: brightstar **Tür: Otomobil Yarışı** **Bilgi için:www.brightstar.com**

Çok değişik konulu yarış oyunları gördüm. Çok değişik araçlar, çok değişik mekanlarda oynanan yarış oyunları gördüm. Ama böylesini ilk defa görüyorum. Kimbilir daha neler göreceğiz... Midnight Racing, adından da anlaşılabileceği gibi sadece gece haritaları olan bir oyun. Hani şu şehrin en işlek caddesinde gecenin 2'sinde bir arkadaşınızdan dönerken geçip geçmediğini bile farketmeyeceğiniz hızda iki adet lüks son model araba geçer ya. İşte bu oyunda da o hava yakalanmaya çalışılmış.

Oyun belli bir konu üzerine kurulmamış. Herhangi bir senaryo yok. Başlangıç demosunun güzel olacağını tahmin etmiştim fakat o da yok. Ana menüden ayarları yapabileceğiniz bir menüye ve yarışacağınız menüye ulaşabiliyorsunuz. Ayarlar menüsünde kontrol cihazı seçimi, grafik detay ayarları, ses ayarları gibi menülere ulaşıyorsunuz. Nedense kontrol kısmında ayarları değiştirmek mümkün değil. Belki de unutmuşlardır. Grafikle ilgili olarak da sanırım çözünürlük ayarlarına ihtiyaç olmadığına karar vermişler. Neyse... Yarış menüsüne girince karşınıza 10 adet, zorluk seviyelerinin farklı olduğu tahmin edilen harita geliyor. Bir de turnuva modu var ki bu haritaları arka arkaya sıralamaktan başka bişiy yaptığını söylemek güç.

Kaç kere dedim size...

Haritaların sadece uzunlukları ve yarıştığınız rakip sayısı farklı. Bunun dışında zorluk seviyesini arttırmak amacıyla eklenen bir iki özellik daha var. Bunlardan ilki trafik ve karşı şeritten gelen normal araçlar. Diğeri ise kaşı şeritten gelen anormal araçlar. İkinci sınıfa genelde tırlar giriyor ve sürekli Trafik Canavarı şekline sizin bulunduğunuz şeride girip deli gibi üstünüze sürüp sonra da yol dışına çıkıyorlar. Haritalarda hoşuma giden bir ufak ayrıntı iniş ve çıkışların çok gerçekçi bir his vermesi. Yokuş aşağı inerken kaptırmak çok eğlenceli oluyor.

Kullanabileceğiniz arabaların tipini bir yerden hatırlıyorsunuz. Fakat isimleri pek tanıdık gelmiyor. Sanırım değişiklik amacıyla bildiğimiz arabaların isimlerinde biraz oynama yapmışlar. Parmakla sayılabilecek kadar çeşit arabaların rengini değiştirmek isterseniz mümkün. Fakat sadece 2 renk seçebiliyorsunuz. Zaten gece renkler fazla gözükmüyor, haliyle karanlık.







Arabalar hız açısından tek kelime ile uçuyor. Oyunun motoru gerçekten hız duygusunu piyasadaki yığınla iddalı şirketin yarış arabalarından fazla veriyor. Fakat kontrollere alışması oldukça zor. Nedense arabalar yön komutlarını geç algılıyor. Arabaya bir şerit değiştirtken sanki Titanic'in burnunu 3 derece çeviriyomuş hissine kapılıyorsunuz. Yine alışılmayacak bir şey değil. Tabi alışmak istiyorsanız.

Şu oyunları yapmadan bana bi sorun diye

Grafik motoru da hız duygusunu en iyi şekilde yansıtıyor. Fakat önemli ölçüde hataya sahip. Belki de hataları düzeltmeye vakit bulamadılar ve nasolsa gece bir şey görünmez mantığıyla, oyunu gece oyunu yapmak daha kolay geldi. Bazen kaplamalarda kaybolmalar, tepeyi aştıktan sonra görmemiz gereken modelleri görme bu hatalardan bazıları. Arabalarda fazla poligon kullanılmamış. Yine de çok kötü gözükmüyor. Işık ve lens flare efekti için özel olarak uğraşıldığı belli oluyor. Zaten iyi de olmuş.

Sesler konusunda normal bir yarış oyunundan farklı değil. Klasik motor sesi ne iyi ne kötü. Zaten oyunu oynayacak olursanız müziklerini açıp oynamanızı tavsiye ederim. Oyunun en iyi olduğu konu müzik. Müzikleri çok kaliteli değil fakat kesinlikle gecenin ikisinde şehrin içinde saatte 250 Km hızla giderken dinlenmesi gerek müzik. Bütün atmosferi tek başına müzikler alıp götürüyor.

Multiplayer oynamayı düşünmeyin bile. Zaten öyle bir şansınız ne yazık ki yok. Esasında oyunu oynamak? Midnight Racing ile ilgili Lotus'un upgrade edilmişi şeklinde yorum yapabilirim. Yerde bulursanız alıp oynayın.

Onur Bayram

Alternatif

Outlaw Racers

Sayı/Puan *Aralık 99 60/100*

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Çok fazla bug var. Yine de lens flare efekti ne diye soran arkadaşlarımıza bu oyun üzerinde anlatım yapabilirsiniz.

Ses ve Müzik

Sesler idare eder. Fakat oyunun bütün olayı müzikleri. Müzikler olunca anca bu kadar çekiliyo. Bi de olmasa...

Oynanabilirlik

Şimdi hakkını vermek lazım oynanıyo. Kontrolleri zor. Grafikler bug'lı. Harita çeşidi yok. Araba çeşidi de yok.

Atmosfer

%78 Azot, %21 Oksijen, %1 gereksiz gazlar. Yani hiç de çekici olmayan, 5 dakikadan sonra sıkan bir oyun.

LEVEL Notu **%52**

Bu not fazla mı acaba diye çok düşündüm. Oyunu Lotus'un biraz daha karanlık versiyonuna benzettim. Notu da onun hatırına verdim.

Mini: P233, 32 RAM, 3D Ekran Kartı

Önerilen: P 450, 64 RAM, 3D Ekran kartı

Grafik desteği: YOK

Extra: Deneme sürüm olmadı.

Multi: Bulamadım



DARK REIGN 2

Çatışmanın tam ortasında geçireceğiniz dakikalar...

Dağıtım: Activision **Yapım: Pandemic Studios** **Tür: RTS** **Bilgi için: www.activision.com**

Hatırlayanlarınız vardır; bundan 3 sene önce, real-time strateji oyunları bilgisayar dünyasını kasıp kavurmaya başlamıştı. Command & Conquer ile başlayan RTS sevdası firmaların bu türde çıkardığı diğer oyunlarla devam ediyordu. Blizzard bu konuda atak yaparak Warcraft'ı çıkardı. Bu iki oyun serisi arasında sürüp giden savaşa farklı firmaların oyunları da katılıyordu. Bu oyunlardan biri olan Dark Reign, Activision'un çıkardığı real-time strateji türünde bir oyundu. Başı çeken iki oyun arasında kaybolan onca oyunun aksine Dark Reign bir şekilde dikkatleri üzerine çekmişti. Oynanabilirliği yüksek olan oyun zamanının diğer 2D grafikli RTS'leriyle karşılaştırınca görüntü açısından da daha temiz ve kaliteli grafiklere sahipti. Oyun, piyasaya sürülmesinden sonra çıkan ek görev paketleriyle beraber oldukça uzun süre bu tür meraklılarını meşgul etmiş ve ses getirmişti.



Yeşil ışığın gücü...

3 sene sonra, Activision, seriye kaldığı yerden devam etti ve oldukça iddialı bir şekilde Dark Reign 2'yi piyasaya sürdü. Sistem olarak ilk oyundan çok fazla farkı olmayan Dark Reign 2, asıl devrimi grafiklerde yaptığını açıkça belli ediyor. İlk oyunun rakiplerine karşı grafik üstünlüğü sağlamasından sonra ikinci oyun da şu sıralar artık nerdeyse şart olan bir 3D motora sahip. Dark Reign 2'nin yine kısa zaman önce çıkan aynı türdeki Ground Control'ün hemen arkasından oyunseverlerin beğenisine sunulması piyasanın kızışacağına işaret.

Oldukça sade ve klasik sayılabilecek bir konu, campaign game bölümünde karşımıza çıkıyor. 26. yüzyılda nüfus patlaması ve ekolojik sorunlarla meşgul olan dünyada emperyalizm ile özgürlüğün savaşı boy göstermektedir. Son teknoloji ile donatılmış bir çeşit polis kuvveti sayılabilecek Jovian Detention Authority (JDA) dünyayı bulunduğu kötü durumdan kurtarmak için asi grup Sprawler'lara karşı savaşıyor. Bu savaşın taraflarından Sprawler'ların özelliği dünyanın o zamanki toksik atmosferine teknoloji kullanarak karşı koyamayıp onun yerine adapte olmuş olmaları. Bu yüzden biraz daha değişik görünüyorlar. Yani biraz yeşil. Sokak çetelerinden ve alt kesimden insanların kurduğu bir grup ve özgürlüğü savunuyorlar.

JDA ırkı ise teknolojik açıdan Sprawler'lardan daha gelişmiş. Son teknoloji ürünü silahları ve robotları kullanıyorlar. Üst kesim tabakadan gelmiş insanlarla oluşturulmuş bir ırk. İki ırkın hem sosyal açıdan hem de biyolojik açıdan farklı olması oyundaki çeşitliliği arttırmış. Böylece uygulanacak strateji ve kombinasyon sayısı da artmış.



Her bulaşıkta...

Campaign bölümlerdeki görevler herhangi bir RTS oyunundan farklı değil. Şunu yoket, bunu koru, hayatta kal tarzı görevler çok da eğlenceli değil. Fakat yine de campaign bölümlerini oynamak istiyorsanız her ırkta 10 tane olmak üzere 20 görev sizi bekliyor. Oyunun training bölümü olmadığı için ilk birkaç campaign bölümü bu şekilde tasarlanmış. Bölümleri atladıkça daha gelişmiş üniteler yapabiliyorsunuz ve bu şekilde oyunun gidişatını öğreniyorsunuz.

Asıl eğlencenin farkına senaryolardan çıkıp da oyunu birkaç insana karşı oynayınca varıyorsunuz. Senaryoları oynarken karşınıza çıkan AI cansıkıcı. Oyunun farklı zorluk seviyeleri arasında pek bi fark gördüğümü söyleyemeyeceğim. Kendi yönettiğiniz askerlerin AI'lerinde de sorunlar var. Örneğin askerleri istediğiniz gibi bir arada tutmak oldukça zor. Bi yere gitmeleri için bir grup üniteye emir verdiğinizde dağılmaya başlıyorlar. Ünitelerin yön bulmaları oldukça zor. Öndeki askerlerden biri durursa arkadan gelenlerin hepsi Boğaziçi Köprüsü Trafiği gibi duruyor.

Tabi AI'nin iyi yönleri de yok değil. Motora iyi bir görev komuta mekanizması eklenmiş. Askerlerinizin nerdeyse kişiliğini belirleyebileceğiniz bir menü var. Bu menüden bir veya birden çok ünitenin defansif mi ofansif mi olacaklarını, yara alırlarsa savaşmaya devam mı edeceklerini yoksa geri mi çekileceklerini belirleyebiliyorsunuz. Tüm bu iyi ve kötü yanlara alışmak diğer RTS'lere göre biraz zaman alıyor.

Arayüz detaylı tasarlanmış. Ekranda gereken herşeyi bulabilmek mümkün. Fakat biraz karışık olduğunu da eklemek lazım. Öğrenme sürecinde zorlandıktan sonra alışınca sorununuz kalmayacaktır.

Kendini gösterir.

Multiplay veya campaign oynamak dışında oyuna eklenen instant action modu bilgisayara karşı



istediğiniz haritada istediğiniz kurallarla oynayabilmenizi sağlıyor. Bu kurallardan en çok dikkat çekenler spy tarzı bazı ünitelerin yapımını kısıtlamak veya popülasyon limitini standart olan 150'den 250'ye veya 1000'e ayarlayabilmek. Ama tavsiyem 250 bile yapmamak çünkü oyun bu durumda diğer seçeneklerdeki kadar zevkli olmuyor.

Yapımcı firma Pandemic oyunun genel olarak oynanışının sis-



temini biraz değiştirmiş ve bence oldukça iyi olmuş. Öncelikle RTS'lerden bildiğimiz gerekli kaynakları toplama grafiksel olarak C&C'den hatırladığımız Harvester'a oldukça benziyor ama sistem olarak çok farklı. Oyundaki kaynakları toplamak oldukça çabuk gerçekleşiyor. Yani ilk rush gelene kadar belki bir grup kaynağı toplamış bile olabilirsiniz. Çabuk kaynak toplayıp daha sonradan bu kaynakları kullanırken haritaya hemen yayılmak zorunda kalıyorsunuz. Yoksa bir süre sonra kaynaksız kalabilirsiniz. Kaynaklar kendini yeniliyor. Fakat çok yavaş yenilendikleri için çoğunlukla oyunun hızına ayak uyduramıyorlar. İstediğiniz yere bina yapabilmeniz bir haritada belki 10 farklı yerde bulunmanızı sağlıyor. Bu şekilde savaşlar daha karışık oluyor ve her taraftan herkesin ordusu bir yerde birbirine giriyor. Zaten bu sistem campaign bölümler için değil multiplay oyunlar için daha uygun.

Sistemdeki diğer bir yenilik de bina ve ünite gelişiminde. Binaların upgrade olabilmesini önceki birkaç bu tür oyundan tanıyoruz. Binaların ilk levellarında üretebilecekleri üniteler yavaş ve düşük güce sahipler. Bununla paralel olarak da daha az kaynağa ihtiyaç duyuyorlar. Bu yüzden başlarda çok fazla kaynak bulmak kolay değil. Oyunun popülasyon sınırının da standart olarak 150 konması sistemin bir diğer parçası. Böylece herşey multiplay bir RTS oyunu için yerli yerine oturuyor.

Yakalayın...

Bu sağlam sistemi destekleyen grafiklerden bahsedecek olursam, oyunun en büyük getirirsinin grafik motoru olduğunu söyleyebilirim. Bu motorda tamamen serbest olduğunuz bir dünya içinde istediğiniz gibi gezinebilirsiniz. Kamera açısını istediğiniz gibi değiştirmek elinizde. Oyun alanına 0 dereceden 90 dereceye kadar istediğiniz açıda ve istediğini yönde bakabilmeniz mümkün. İsterseni oyunu first-person moduna çevirip orduların içinden çatışmaları izlerebilir, isterseniz de uzaktan savaş alanındaki silah ve patlama efektlerine bakabilirsiniz. Bu motor iyi doku ve efeklerden oluşuyor. Patlamalar ve silahların kendine has efektleri oldukça etkileyici. Haritalardaki ortamların iyi çizilmiş olmasına ek olarak haritalardaki su yansımaları da oldukça başarılı. Grafiklerle ilgili ayarları yapaileceğiniz menü ayrıntılı yapılmış. Yüksek çözünürlüklere istediğiniz detaylarda çıkılabiliyor. Günümüzün orta sınıf bir oyun makinası takılmadan bu iyi grafikleri görebilir.

Yeşil ışığı!

Çok fazla özenilmemiş sesler orta seviyeyi geçmiyor. Ses açısından diğer RTS'lerden farkı yok.

Fakat brifinglerdeki ve demolardakı ses efektleri ve diyaloglar özenilerek hazırlanmış. Müzik çoğu yerde anlamsız kaçıyor. Atmosfere uygun değil. Halbukı bu kadar fazla action yüklü bir oyunun daha iyi müziklerle süslenmesi gerekirdi.

Multiplayer modunda bütün protokollerde 32 kişiye kadar destekliyor. Internet üzerinden de oyunun ilgili sitesinde oynayabilirsiniz.

Dark Raign 2'yi bir StarCraft'tansa Command&Conquer'a daha çok benzettim. Damage sistemi benim pek hoşuma gitmeyen bir şekilde C&C'ye benziyor. Çok fazla detaylandırılamamış ve kimin kime ne kadar vurduğunun farkında olamıyorsunuz. Sadece köşeden büyük bi alet geldi mi sizde de çok fazla işe yarayan ünite yoksa ortamdan kaçışın yollarını aramaya başlıyorsunuz. Bu grafik ve oyun sistemini iyi bir damage sistemi ile birleştirmek başından kalkılması zor bir oyun ortaya çıkarırdı. Fakat aramızda çok fazla C&C hayranı olduğunu da göz önüne almak lazım. Dark Raign 2'nin bu tip damage sisteminden çok fazla rahatsız olmayacak arkadaşlar için kesinlikle liste başına alınması gerektiğini belirtmek isterim.

Onur Bayram

Alternatif

Dark Reign

Sayı/Puan — Ağustos 98 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

3D motoru oldukça etkileyici. Oyunu her açıdan izleyebilmek ve istediğinizde çatışmaların ortasına dalabilmek çok eğlenceli.

Ses ve Müzik

Seslerin ne zararı ve ne de yeni birşeyler getiriyor. Fakat müzikleri kapatırsanız kesinlikle daha eğlenceli oynarsınız.

Oynanabilirlik

Oyunun gerek sistemi gerek grafik motoru gerekse AI motoruna alışmak biraz zaman alabilir.

Atmosfer

Grafikler kesinlikle atmosferi sağlıyor. Sesler bozmuyor. Fakat müziklerle uğraşmayın.

LEVEL Notu %88

Son zamanlarda yeni yeni gelişen 3D RTS furyasının iyi bir ürünü. Ama daha iyisi yok denemez. Diğerleriyle karşılaştırmak için mutlaka deneyin.

Min: Pentium-200, 64MB RAM, 300MB

Önerilen: P-III 450, 128 RAM, 3D kart

Grafik: 3D kart desteği ile 1600x1200-32bit

Multi: Bütün protokoller Won.net üzerinden 32 kişiye kadar

Extra: Yok



SIMCITY 3000 WORLD EDITION

Yükselen binaları, artan nüfusu, yaşayan sokakları ve felaketleriyle SimCity, yeniden...

YAPIM: Maxis **Dağıtım:** Electronic Arts **Türkiye Distrubitörü:** Aral İthalat **Tür:** Strateji **Web:** www.simcity.com

Her güzel şeyin bir sonu vardır derlerdi. Ben de inanırdım. Ama artık emin değilim, özellikle de bazı oyunlar söz konusu olduğunda. SimCity denen şeyle ne zaman tanıştığımı asla hatırlayamayabilirdim, neyse ki birileri böyle şeylerin arşivini tutuyor. Güvenilir kaynaklardan ilk ve en orijinal SimCity'nin 1989 yılında çıktığını öğrenince gözlerimi kırpıştırıp kısa bir zaman yolculuğuna çıkmış buldum kendimi (Amiga vardı o zamanlarda-Cem). Ama her zaman olduğu gibi bu yolculukta hangi anılarla karşılaştığım sizi ilgilendirmez. Her neyse, oyun ilk çıktığında ne bir Şehir Plancısı adayıydım, ne de aklımdan böyle bir meslek geçiyordu (Eğitim sistemimizin çarpıklıklarına dair uzun bir yazı girebilirdi buraya. Ben de istatistikçi değil doktor olmak istiyordu-ma ama birileri benim doktor değil istatistikçi olmak zorunda olduğumu buyurdu-Cem). Sadece meraklı bir oyuncu olarak, daha önce hiç görmediğimiz türden şeyler sunan bu oyunu herkes gibi ben de çok ilginç bulmuştum.

Ara başlık mı? (Bu ay bu ikinci Serpil -Cem)

Aradan zaman geçti ama bu arada müthiş bir ticari başarı kazanan SimCity kendini hiç unutturmadı. Uzun süre ortalığı sallayan ilk oyunun ardından eklentiler ve sonra da nihayet SimCity 2000 geldi. İlkine göre ciddi bir gelişme vardı bu ikinci oyunda. Ve yine yeni bir oyuna kavuşmuş gibi neşelenmiştik... hikaye uzun ve sıkıcı olabilir ama anlatacağım işte. Ne diyorduk, ben diyeyim üç, siz deyin beş yıl, bir daha sevgili oyunumuzdan haber alamadık. Gerçi Maxis gün aşırı yaptığı açıklamalarla bitecek, bitiyor, az kaldı gibi şeyler söyleyerek herkesi uzunca bir süre oyaladı ama geçen zaman karşısında bu açıklamalar gittikçe önemini kaybetti ve az kalsın SimCity'i bütünüyle hafızalarımızdan siliyorduk. Ayrıca geçen yıllar içinde karşımıza SimCity'nin kadim hatırasını unutturacak çok güzel başka oyunlar da çıkınca... Derken geçen yıl 3000 çıktı, büyük bir heyecanla ve artık meslek aşkıyla oyunu oynadım ve bunca zamandır Maxis'in neyi beklediğini anlamadım. Neyse neyse, sonuç olarak iki aydır da bu yeni oyunla cebelleşiyorum ve hakkında bildiğim ne varsa yazmaya şimdi başlıyorum.



Ne yazık ki SimCity 3000 World Edition geçen yıl SC 3000'le kırılan hayallerinizi tamir etmeye yetecek kadar donanımlı bir oyun değil. Bunu en baştan söyleyeceğim ve yazı da burada bitecek, öyle mi? Hayır bayanlar ve baylar ve diğer SimCity severler. Henüz yazı bitmedi ve bu oyun hakkında yazacak bir şeyimiz olmasa iki boş sayfayı ona ayırmazdık.

Bütün normal oyunlar gibi SC 3000 World Edition da bir açılış menüsüyle başlıyor ama burada hemen bazı şeyler dikkat çekiyor. Menüde karşılaşacağınız "Play Scenario" seçeneği orada öyle vaatkar ve sıradışı duruyor ki sonu olan bir SimCity oynamak fikrine yenik düşüp oyunun kendisinden önce senaryoya girebiliyorsunuz. Çünkü hatırlayacağınız ya da şimdi öğreneceğiniz üzere serinin ikinci oyunu olan SC2000'de varolan ama her nedense sonraki versiyonda ortadan kaybolan bu seçenek bu oyuna çok yakışıyordu ve geri dönmesi iyi olmuş. SimCity 3000'de bir şehir yaratıp, düzeni sağladıktan sonra arada sırada aksayan işleri yoluna koymak için küçük düzenlemeler yapmak ve canınız sıkıldıkça şehrinizin üstüne doğal felaketler göndermek dışında bir şey yapmıyordunuz. Yani bütün Maxis oyunlarından alışık olduğumuz gibi oyunu bitirmenin tek ve yeter koşulu sıkılmak ve "yeter artık" demekti. Söz konusu senaryolarda ise önceden tamamlanmış bir şehirde oyunuyorsunuz ve size verilen bir takım amaçları yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Her senaryoda farklı özelliklere sahip şehirlerle karşılaşacaksınız. Dolayısıyla hedefe giden yolda ilerlerken adımlarınızı bu şehrin verilerine göre atmak zorundasınız. Bu da senaryoları birbirinden farklı ve eğlenceli yapıyor. Üstelik böylece SimCity'de bir kez daha zafer sarhoşu olma şansınız var (ya da bütün seçmenlerini kaybeden bir belediye başkanı olarak eziliyorsunuz).

Oynayabileceğiniz senaryo sayısı 10 ama kazanabileceğiniz senaryo sayısı biraz daha az. Çünkü bazılarının zorluk derecesi en iddialı oyuncuların bile o senaryoyu bitirmektense bir deveye hendek atlatmayı tercih etmelerine sebep olacak kadar abartılı. Bu senaryolardan biri Berlin'deki Utanç Du-



varı üzerine kurulmuş. Göreviniz hem bu duvarı yıkmak hem Doğu ve Batı Berlin arasındaki ulaşımı yeniden sağlamak hem de Doğu Berlin'in altyapı sistemini baştan kurmak. Kulağa bile kolay gelmiyor ama bir de oynamayı deneyin. Bunun gibi, dünyanın çeşitli şehirlerindeki gerçeğe uygun çeşitli senaryolarda görev alıp şansınızı deneyebiliyorsunuz. Her zaman için varolan "beğenmediysen kendin yap" seçeneği burada da mevcut. Oldukça basitleştirilmiş bir senaryo editörü yardımıyla bir takım amaçlar belirleyip kendinizi bu işlere adayabiliyorsunuz.

Sevmiyorum ara başlıkları (Ama okuyucu seviyor - Cem)

Piyasaya "SC3000'in sahip olduğu her şeye ve daha fazlasına sahip olan oyun" olarak tanıtılan World Edition'ın getirdiği bir yenilik de aralarından seçim yapabileceğiniz üç ayrı mimari tarzda



oynama fırsatı vermesi. Bir tanesi Avrupa diğeri Japon mimarisinin izlerini taşıyan bir de standart modern şehir görüntüsüne sahip üç değişik tarzda şehir kurma şansınız var. Üçünde de aynı şeyleri yapsanız bile ortaya çıkan görüntü çok farklı olabiliyor, ki bence bunu deneyin. Hem bunun için üç defa aynı şehri yaratmanız gerekmiyor. Tek yapmanız gereken, şehrinizi herhangi bir tarzda yarattıktan sonra uygun düğmeye tıklamak. Bütün bu çeşitliliğe rağmen size verilenle yetinmek istemiyorsanız kendi mimari yaklaşımınızı yaratıp tüm bir şehre bunu uygulama şansınız da var. Bu durumda siz muhtemelen sıradan bir oyuncudan çok bir SimCity profesyonelisiniz. Gerçi bu oyunda kendi tarzınızı yaratırken profesyonel olmak gerekmiyor. Building Architecht denen seçenek yardımıyla, üç boyutlu bir uzay sistemi içinde, istediğiniz formu ve tarzı yaratıyorsunuz. Binanızın şekli ortaya çıkınca sıra buna bir takım eklemeler yapmaya geliyor; duvarları hangi renge boyayacağınız, yer kaplamaları, pencere ebat ve şekilleri, kullanacağınız doku ve daha başka "ayrıntılar"ı belirliyorsunuz. Doğrusu karşınıza o kadar fazla seçenek ve kombinasyon fırsatı çıkacak ki seçim yapmakta zorlanabilirsiniz.

Bunun dışında daha önceden alışık olduğumuz şu "landmark"lar, yani şehrin anıt binası diyebileceğimiz yapılardaki seçenekler de çoğaltılmış, hem de ciddi şekilde çoğaltılmış. Aslında ben bu landmark müsrifliğine başından beri karşıyım ve daha fazlasını görmek beni pek heyecanlandırdı sayılmaz ama sizin ilginizi çekiyorsa bunu da World Edition'ın artı hanesine ekleyiverin.

World Edition'ın bir eklenti mi yoksa yeni bir oyun mu olduğu konusuna hala bir açıklık getirmediğimin farkındayım. Bunun sebebi aynı belirsizliğin Maxis'de de var olması. Bir taraftan yeni bir oyundan bahsederken bir taraftan da SC3000'e yapılan bir



ekleme olarak adının geçmesi kafa karışıklığı yaratıyor. Zaten bana kalırsa SC3000 de bir eklentiydi ama resmi olarak yeni bir oyun şeklinde çıkmıştı. O yüzden bu konuya hiç kafamı yormuyorum, serinin ilk oyunundan sonra gelen her şeyi birer eklenti paketi olarak kabul edip işin içinden çıkıyorum. Sakıncalı ve biraz da özensiz bir davranış belki ama ne yapayım, beni de böyle kabul edesiniz. Bunun bir add-on mu yoksa yeni bir oyun mu olduğu noktası sadece size kaça patlayacağının hesabını yaparken önemli olabilir ki o da şöyle açıklığa kavuşuyor: Eğer elinizde orijinal SimCity 3000'iniz varsa gidip www.simcity.com'dan oyununuzu World Edition'a yükseltiyorsunuz. Ama eğer önceki oyuna sahip değilseniz yeni bir başlangıç yaparak en yakın bayinizden ısrarla World Edition'ı istiyorsunuz ve taklitlerinden sakınıyorsunuz. Sonuçta SC3000'in bütün opsiyonlarının aynen korunduğu ama sınırlarının genişletildiği bir oyunla karşı karşıya olduğumuz için iki durumda da hiçbir şey kaçırmış olmuyorsunuz. Eh, isterseniz SimCity 3000'inizi kupon karşılığı bile alabilir sonra da onu World Edition yaparsınız ama kupon olayına bu yazıda girmeyelim.

Lay lay lom (Ve ben de seviyorum - Cem)

Galiba artık yeni bir SimCity'den bekleyebileceklerimizin sonuna gelmiş bulunuyoruz. Bundan böyle (aslında SC2000'den bu yana) bu oyun yeni bir şekil almayacak gibi görünüyor. Ancak varolanların geliştirilmesi, çeşitlendirilmesi ve kolaylaştırılması her zaman mümkün. SimCity 3000 World Edition'da da işte bu yapılmış. Oyunun kendisinde hiçbir değişiklik olmayabilir ama "daha fazla SimCity" diyenler için şimdilik bundan iyisini beklemek haksızlık olur. Yeni bir SimCity isteyenler içinse yazının başında hatırladığımız 'her güzel şeyin bir sonu vardır' saptaması hala geçerli. (Serpil aslında bir şehir bölge planlamacısı ve sırf sevmiyor diye, yazılara ara başlık atmadığı gibi, şehirlere de park, bahçe, dinlenme alanı falan koymadığını düşünebiliyor musunuz? Ben düşünüyorum...- Cem)

Serpil Ulutürk

Alternatif

Sim City 3000
Sayı/Puan — Şubat 99 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Oyunu yeni baştan oynamak için çok geçerli sebeplerden biri grafikleri. Görsel olarak oldukça geliştirilmiş bir versiyon.

Ses ve Müzik
Doğal felaketlerin artık daha gürültülü ve tanımlı efektlerle süslenmesi dışında sesler alıştığımız minimal sesler.

Oynanabilirlik
Çok fazla seçenek ve yardımcı araçlar gözünüzü korkutmasın. Sadece yapmak istediğinizin ne olduğuna karar verin.

Atmosfer
Atmosferi yaratmak sizin elinizde. Kaotik ya da fütüristik ya da lirik ya da eklektik ya da her ne ise.

LEVEL Notu %84
Simlerin özel hayatlarına kadar girdikten sonra (bkz. The Sims) onları tekrar bir yerlere koşturan sürünün bir parçası olarak görmek ilginç.

Minimum: P166, 32MB Bellek, 3D ekran kartı, 4 hızlı CDRom, 450MB sabit disk alanı

Önerilen: PII 200, 64MB Bellek, 8 hızlı CDRom

Multiplayer: Yok

METAL FATIGUE

Savaş robotları. Yeni bir fikir değil ama orijinal bir oyun.

Yapım/dağıtım: Psygnosis Tür: RTS Bilgi için: www.metalfatigue.com

Şu devamlı kirletip, kana ve savaşlara boğduğumuz dünyanın tarihine göz attığımızda savaşların ve anlamsızca ölen insanların yanında dikkatinizi başka bir ayrıntı da çekebilir. Elbette dikkatli gözle bakanlar için orada saklı duran bu ayrıntı, değişik şekillerde de yorumlanabilir. Ama ben tarihe baktığımda, binlerce yıllık insanlık tarihindeki savaşları inceleyip, şövalyeleri, zırhlı birlikleri, full metal jacket'leri gördükçe, günün birinde, şimdilik sadece oyunlarda ve filmlerde gördüğümüz savaş robotlarının gerçek olacağına inanıyorum. Farkında değil misiniz, insanoğlu, tarihi boyunca bir şeylerin içine girip savaşmayı tercih etmiş.



Battle Tech ve Earth Siege serisindeki oyunlar sayesinde oyun severlerin yakından tanıdığı savaş robotları ya da başka bir deyimle, zırhlı silah platformları, aslında bugün hepimizin çok iyi bildiği tankların iki ayaklılarından başka bir şey değiller.

Bin yıl önce, düşman ateşinden korunmak için şövalye zırhlarını geliştiren insanoğlu, yüzyılın başında tankları icat ettiğinde, bugün sadece oyunlarda gördüğümüz o savaş robotlarına bir adım daha yaklaşmış olduk. Hareket etme, denge kurma, düşman ateşinden korunma gibi problemler çözülse her gün yeni bir savaş makinesi üreten ileri teknoloji sahibi ülkelerin, savaş robotları üretmekten çekinmeyeceklerine eminiz. Elbette bilim adamları, içinde bir insan olsun veya olmasın, yüksek hareket kabiliyetine sahip robotlar üretmek için ellerinden geleni yapıyorlar, çünkü insanın erişemeyeceği, erişse bile barınamayacağı uzak gezegenlerde araştırmalar yapmak için, kısacası insanlığın önünü açabilmek için bu tür araçlara ihtiyaç olduğu biliniyor ama burada hepimizin aklına ikinci dünya savaşı geliyor.



Three Brothers

Çok zengin kaynaklara ve eski bir uygarlığın kalıntılarına sahip bir gezegen var yine elimizde ve hepinizin tahmin ettiği, ayrıca tahmin etmeseniz de benim şimdi söyleyeceğim gibi dememi beklemenize rağmen söylemek istemediğim ama profesyonelliğim gereği söylemek zorunda olduğum gibi, bu gezegeni ele geçirmek isteyen üç farklı güç var, arkadaşlar... Oyunun bu beklenmeyen sürprizi üzerine keyfiniz biraz kaçsa da, ilginç açılış filmini seyrettikten sonra, farklı bir şeylerle karşı karşıya olduğunuzu anlayıp, oyunu oynamak için sabırsızlanmaya başlayabileceğinizi de eklemeliyim yorumuma.

Bir Real Time Strateji olan Metal Fatigue, Combots ismi verilen, savaş robotlarının üzerine kurulmuş bir oyun. Ancak, oyundaki diğer birimlerin, yani tanklar, uçaklar, savunma kuleleri gibi Combot'larla karşılaştırıldığında küçük bir böcek gibi kalan, Mech Commander gibi oyunlarda tek bir ayak hareketiyle ezilivеren konvansiyonel askeri birimlerin oyundaki güçleri iyi ayarlanmış ve Combot'ların giremediği pek çok alanda, tanklarınızla savaşmanız sağlanmış.

COMbat roBOTS

Dark Reign 2 ile aynı dönemde piyasaya çıkmış, benzer özellikler taşıyan bir oyun olan Metal Fatigue'ye fazla şans tanınmadı-





ğını düşünerek oyuna ön yargıyla yaklaşmak hatalı bir davranış olacaktır. Dark Reign'den çok farklı olarak, Metal Fatigue, Combots olarak isimlendirilmiş robotların üzerine kurulu bir oyun ki bu robotların özelliği konfigüre edilebilir olmaları. Iki kol, gövde ve ayaklar olmak üzere dört ayrı bölgeye ayrılan robotların ayrıca bir de komuta personeli bulunuyor ve tüm bu parçalarını istediğiniz gibi değiştirip amaçlarınıza göre değişik robotlar yaratmanız mümkün olabiliyor. Bir örnekle durumu açıklamaya çalışalım. Oyuna başladığınızda elinizdeki Combot teknolojisi ile sadece bir çeşit robot üretebiliyorsunuz. Ya da hadi iki olsun. Combot'unuza bir kılıçlı el, bir de normal el takabiliyorsunuz çünkü. Ya da iki normal el veya iki kılıçlı el. Daha şimdiden üç oldu çeşitler. Buna bir de düşmandan ele geçirdiğiniz teknolojiler eklenince, yapabileceğiniz combot çeşitlerinin sayısı yüzleri geçiyor. Örneğin, bir combot'unuz, düşman combot'unu yenip, parçaladığında ondan geriye kalan bir kolu alıp research edebiliyorsunuz böylece o ana kadar sizde olmayan enerji kalkanlı kolları üretmeye başlayabiliyorsunuz. İşte oyunun, oyuncuyu vuran kısmı burada yatıyor. Oyunu oynarken değişik combot'lar yaratmak için içinizde yanıp tutuşan derin arzuyu bastıramıyor, dizginleyemiyor ve sonunda da bir oyunun kölesi haline gelebiliyorsunuz.

Görev Bilinci Yüksek Bir Nesil

Oyunun tek çekici yanı elbette ki robot üretmekten kaynaklanmıyor. Oyundaki 3 farklı ırkın her biri için ayrı bir kampanya var ve her kampanya ayrı bir oyun olara kabul edilebilir. Elbette, bu kampanyaların kolaydan zora doğru sıralandığını da belirtelim. Ancak tüm kampanyaların ortak yanı, verilen görevlerin arka planda iyi bir senaryo ile desteklenmiş olması. Eğer İngilizce'niz varsa, her görevden önce tutulan raporları ve logları okuyabilir ve oyunun içine daha fazla çekildiğinizi hissedebilirsiniz.

Oyunu çekici yapan unsurlar arasında, karakter gelişimine de önem verilmiş olmasını da saymamız gerekiyor. Oyundaki tüm birimleriniz, hatta binalarınız bile, görevler sonunda elde ettiğiniz tecrübe puanının dağıtılması yoluyla daha effektif (yani kullanışlı ve yararlı) hale geliyorlar. Ancak anahtar elementleriniz, Combat'larınızı kullanan ekipler. Her kampanyada, belli bir ekibi ve dolayısı ile onun içinde olduğu Combat'ı iyi korumanız gerekiyor çünkü senaryo bu ekibin üzerine kurulduğundan, ekibin kaybı ile oyunun kaybı aynı anlama gelebiliyor (hatta "biliyor"u fazla, geliyor diyelim şuna.)

Gelelim Eksiklere

Metal Fatigue'de, yapılmak istenenin, Real Time Strateji'inin kullanışlı omurgası içinde, orijinal ve ilgi çekici bir oyun olduğu anlaşılıyor. Ancak, daha oyun yüklenir yüklenmez, grafiklerin biraz basit kaldığı göze çarpıyor. Dergideki pek çok editor'ün oyuna daha ilk bakışında



"Dark Reign"in yanında hiç şansı yok demesinin ardında da bu "ilk bakış" yatıyordu. Ancak, oyunun kamera açılarını kontrol etmesinin çok basit olması ve grafiklerdeki "Dark Reign"e göre basitliğin oyunun çekiciliği yanında kaybolması, onu oynanmaya değer bir oyun yapıyor. Ayrıca, oyun alanının sadece bir yüzeyle sınırlı olmadığını, yer altı ve yörünge haritalarının da savaşın her anında oyuncunun kontrolünde olduğunu hatırlamak ve Metal Fatigue'ye, bize sunduğu farklı stratejik/taktik olanaklar nedeniyle saygı duymak gerektiği, Mad Dog'un bu ay askere gitmiş olduğu için tek kelime yazmamış olduğu, Sinan'ın da kendisine bir e-mail yapabilmiş olmasına rağmen gönderdiğimiz hiçbir mail'e cevap vermediği kadar gerçektir. (Al birini vur diğerine. Bi gelsinler, kim kimin sırtında meşe odunu kırıyormuş, görüşücez..)

Oyun hakkındaki son yorumumun ise, alıp oynamanız yönünde bir tavsiye olacağını tahmin edebiliyorsunuzdur sanırım. Dev savaş robotları hakkında yapılan önceki stratejilerden (Mech Commander veya Earth Siege serisinin adını şu anda hatırlayamadığım stratejisi gibi...) çok farklı olduğunu hatırlatmamın da bir lüzum haline geldiğini hissediyorum. Önceki oyunların aksine, bu oyunda kazanmak için, robotlarınızın dışındaki birimlerinizi de etkin biçimde kullanmanız gerekliliği ve kaynak toplayıp üs yönetme opsiyonu, DRSS oyunlarına (Dev Robot Savaşı Stratejileri.) (Tamam! Uydurdum!) yeni bir heyecan katıyor. Şüpheye yer vermeden oynayınız lütfen.

Cem Şancı



Alternatif

Warzone 2100

Sayı/Puan	Haziran 99 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

3 Boyutlu ama detay seviyesi düşük grafikler hız konusunda yardımcı olsa da görünüş olarak çok büyük vaatlerde bulunmuyor.

Ses ve Müzik

Dev robotların yürümesi kadar savaşmaları da ilginç sesler çıkmasına sebep oluyor. Ama seslerin daha iyi olması "kesinlikle" gerekirdi.

Oynanabilirlik

İşte "oynanabilirlik"in yüz akı bir oyun. Hiçbir tutorial'a gerek kalmadan oyunu kapmak çok kolay.

Atmosfer

Atmosfer, oyunun arkaplanındaki senaryoda gizli. Okuyun ve hikayenin içine çekilivERin.

LEVEL Notu %74

İnsanların kaçmaya çalıştıkları RTS türü için cesaret verici, orijinal bir yapım. Çekici ve sürükleyici, kolay ve etkileyici. Ama grafiklere dikkat!

Min: P 200, 32 RAM, 20MB yer

Önerilen: P 300, 64 RAM, 3D kart, 20MB yer

Grafik desteği: 640x480 çöz. 3D kart

Multiplayer: Tüm multi protokolleri

Extra: Force feedback Joystick

F1 WORLD GRAND PRIX

Mevsimi de gelmişti zaten. Yepyeni?? Bir F1 simulasyonu.

Yapım: Eidos Interactive **Tür: F1 Yarış Simulasyonu** **Web: www.eidosinteractive.co.uk**

Farkında mısınız bilmiyorum ama şu meşhur deyişle gelişen! Türkiye'min değişen yüzlerinden birisini de, özellikle genç neslin Formula 1 yarışlarına duyduğu ilgi oluşturuyor. Mevcut alakanın oluşmasında bilgısayarların, yani internet ve yarış oyunlarının payı ne kadardır bilinmez ama son dönemde özellikle de şu bir iki yıllık periyotta her ne olduysa oldu neticesinde F1 televizyondaki futbol diktasını çaktırmadan rahatsız etmekte. Artık bir kısım medya yarış sonuçlarına genişçe yer ayırıyor, dahası yarışlar canlı olarak izlenebiliyor. Ayrıca bir diğer meşhur (ve sinir bozucu deyişle) yurdum insanı, kendi tasarımı web sayfalarında yarışlarla ilgili güncel bilgi sunma gayretinde.

Hatırlanacağı gibi 80'lerin sonu ve 90'ların başında F1 pek çok talihsiz kazayla anılır olmuştu. Neyse ki FIA müdahalesiyle bu tip ölümlü kazalar hız kesti. Yeni düzenlemeler doğrultusunda tasarımcılar yarış araçlarını %99'a varan oranlarda aynı yapmak zorunda kaldılar. Bundan sonra Formula 1 takım sürücüleri ve mühendisler sahip oldukları %1'lik hareket alanında atacakları adımlarla avantaj sağlamak durumundalar. Sözü edilen zaman zarfındaki değişim elbette oyun dünyasına da yansıdı. Lafı gevelemeden söyleyeyim. Bu kadar yarış oyunu içerisinde diğerlerinin önüne geçecek özellikler barındırması gereken oyun sanki bu gerçek dikkate alınmadan hazırlanmış izlenimi yaratıyor.





Hep aynı nakarat

Eidos firması tarafından geliştirilen F1 World Grand Prix, 1999 FIA Formula 1 Dünya Şampiyonası verileri esas alınarak düzenlenmiş. Yarışlar boyunca şampiyonanın orijinal takımları ve sürücüleriyle birlikte en yüksek gerçekçilikte sürüş teknikleri çerçevesinde yarışıyorsunuz. Bu alandaki başarının ölçüsü 1999 yarışlarında elde edilen sonuçlara benzer derecelerle şampiyonayı sonlandırabilmek olabilir mesela.

Elbette F1WGP, güncel rakiplerinden uzun uzadıya farklı bir profil çizmiyor. 11 F1 takımı içerisinde mücadelenizi her iki pilotla da sürdürebilirsiniz. Ünlü isimler dışında profile seçeneği sayesinde değişik karakterler yaratıp farklı pistlerde hangi özelliklerle yarışacağınız önceden belirlenebilir. Her profilin en iyi performansından tutun hangi pisti hangi kameradan izlediğine kadar olan tüm bilgiler burada kayıtlı tutuluyor.

Şampiyonanın 16 yarış pisti orjinallerine tastamam uyuyor. Oynanış sırasındaki gerçekçilik ve detay seviyesi arcade ve simulation arasında yapılacak geçişlerle şekilleniyor. Arcade modunda yol tutuşu daha kuvvetli. Bu sayede virajları spinsiz dönebilir ve frenlerde tekerlek kilitlenmelerinin önüne geçebilirsiniz. Ayrıca çarpışmalarda daha az hasar meydana gelecektir. Yapay zekanın en belirgin olduğu noktalardan biri burası. Bazen oyunu zorlaştıran , bazen de tolerans gösteren rakipleriniz özetle her zaman dişinize göre gayreti içinde. Otomatik vites, yol çizgisi ve fren gibi yardımlar alarak yarışı daha da kolaylaştırmak mümkün.

Simulasyon modu araçlarına ince ayar çekip en iyi performans peşinde koşan iddialı oyuncular için. Oyunun tadı tuzu burda. Yol tutuş azalır, hasar artar ve rakipler acımasızlaşır. F1WGP'nin senaryo modu en fazla heyecan duyduğunuz yarışları yeniden oynamak ve arkadaşlarınızla takas etmek için.

Kabul. Tüm bunlar zaten tüm F1 yarışlarında olan özellikler. Oysa iş direksiyon başına geçme-

F1 WORLD GRAND PRIX 2000





ye gelince takke düşüyor ve kel görünüyor. Hoş bunu daha önce de söylemiştim ama bu mevzuyu irdelemesek olmaz. PC sürümü 2000 yılının ortalarında piyasaya çıkan bir oyunun 99 Formula 1 verilerini içermesi bebek ölü doğdu demek için yeterli bir sebep. Aerodinamik üstünlüğe sahip Jaguar'ın hayranları Stewart Ford ile yine ve yeniden muhataplar. Ayrıca Indianapolis pisti yarışa eklenmemiş. Bu liste daha da uzatılabilir.

AI? Artifical Idiots

Yapay zeka konusunda rakiplerin oyuncuya ayak uydurması hoş. Bu erken kopmaları engelliyor. Oysa aynı yapay zekanın takım arkadaşınızın size yol vermesi ve rakipleri bloke ederek yardımcı olması gereken durumlarda aynı parlaklığı göstermemesi işin diğer boyutu.

F1 WGP'nin umut veren yanlarından biri garaj ayarları. En az aynı türün diğer örnekleri kadar detaylı olan ve zahmetli sayılabilecek bu ince ayarlar sayesinde farklı pistlere ve hava koşullarına göre düzenlemeler yapılabiliyor. Her pist için biri sıralama turu biri de yarışta geçerli iki optimum ayar zaman kazanmak amacıyla kaydedilebilir. Malum lastik seçimleri de önemli. S1, S2, R1, R2, ve R3 lastikleri arasından ilk ikisi normal son üçü de yağışlı havalarda tercih edilmeli.

Grafiklerdeki üç boyutlu modellemeler olağanüstü değil. İkincil progressive texture kaplama denen meret sağolsun, havada uçuşan lastikleri ve şasedeki hasarı görebilirsiniz. Kokpit görüntüsü göstergeler yönüyle fazla sade ama araç dizaynları başarılı. Kask içi görüntü oyuna eklenen ilginç kamera açılarından. Televizyon tarzı çekimler için konuşlandırılan kameralarla tekrarlar seyredilebildiği gibi helikopter kamerasında olduğu gibi bu açılardan ayrıca yarışılabilir de. Kamera açıları pistleri oldukça geniş bir perspektiften almış.

Oyun müzikleri bir yarış oyunundan beklenen tarzda. Motor efektleri araçtan araca fazlaca değişmiyor. Patinaj ve çarpma sesleri gibi diğer müzik öğeleriyse fazla tekrarlarla boğmuyor.

Tamam kabul ediyorum bu sabah ters tarafımdan kalktım ve güneş de beynimi kemiriyo. Bir an önce İstanbul'dan uzaklaşmak istiyorum ve çevreme pembe gözlüklerle bakma taraftarı değilim ama F1 World Grand Prix bu sporun şu anki en iyi sunumu olduğunu asla gönül rahatlığıyla söyleyemem. Eskiyi yeni diye yutturmaya kalkmaları da cabası. F1 2000 dururken güncel olmayan verileriyle F1WGP en iyi seçim değil gibi.

Ozan Ali Dönmez



Alternatif

Official Formula 1

Sayı/Puan	Ekim 99 50/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Beğenen çıkacaktır ama tapılası değiller. Yanık lastik kokusunu hissettirecek kadar güzel olmalıydılar.

Ses ve Müzik

Bu tarz bir oyunun müziklerinden ne bekleyebiliriz ki?. Ama F1'lerin motor gürültülerini iyi taklit etmişler.

Oynanabilirlik

Oynanabilirlik adına alışılacak veya yadsınacak hiçbir yenilik yok. Bildiğiniz F1 yarışına bir yenilik getirmiyor.

Atmosfer

Formula 1'i seviyosanız ne ala. Pistler ve sürüş son derece gerçekçi çünkü. Motor gürültüsüne kapılmanız olası.

LEVEL Notu %70

Grafikler ve müzik çok başarılı olmasa da oyun yine de oynanmayı hak ediyor. Yarışseverlerin ilgisini çekecek. Ama daha iyisi de olabilirdi.

Minimum: Pentium 166MMX, 32Mb Ram, 10 Mb Hdd

Önerilen:

Grafik Desteği: D3D ve en az 4MB VRam

Multiplay: Modem,Serial ile 2 kişi, IPX ve TCP/IP ile 12 kişi

PSX Versiyonu: Var

classic

TIME MACHINE

" Do you really believe that that machine has travelled into time? " - the medical man (H. G. Wells' s Time Machine)

Yapım: Cryo **Tür:** Adventure **Web:** www.cryo-interactive.com

Şu kuşku götürmez bir gerçektir ki, bir zamanlar tamamen rüyalarda ve fantezilerde var olma ihtimali olan hayaller bugün elinizin altında, masanızın üstünde ya da cebinizin içindedir. Tarihin istisnasız kendini tekrar edişi göz önünde bulundurulduğunda, geçen ay izlediğiniz bilimkurgu filmi, arkadaşlarınızla konuşup espriler yaptığınız fantastikler, ya da bu yazının konusu olan oyun bir şekilde bir zamanda gerçekleşecektir. Yarın ya da, gelecek yüzyıl arasında büyük farklar yok, önemli olan bilimkurgu sözcüğünün ikinci kısmının basit bir "bekleme" sürecinden başka bir şey ima etmediği gerçeğini farketmiş olmanızdır. Zaten dünyanın ve zamanın gizli sahipleri, herkesin büyük alay konusu yaptığı hayallerin elinizde tuttuğunuz dergi kadar gerçek olabileceğini bilenlerdir. Buna karşı çıkan ve kabul etmeyen basit zekalar ise maalesef gezegenimizi büyük ölçüde kaplamışlardır. Ama unutmayın ki, basit zekalar her zaman haklı olmamışlardır. Onlar daha önce insanların uçamayacağını söylemişler, yeryüzünü de tamamen iki boyutlu gezmişlerdir.









Demem odur ki, sevgili okuyucular, eğer bir zamanlar üçüncü boyutta gezmek, delilik, saçmalık, gerizekalılık olarak algılanıyorsa, kimse şu anda dördüncü boyuttaki bir yolculuğa asla fantezi gözüyle bakamaz.

Bu konuda daha fazla konuşmak isterseniz, emailimden bu konudaki her varsayım, teori veya fikir üzerine konuşabiliriz, beklerim.

Şimdi sevgili Level halkı, izninizle, benim uzun bir süredir beklediğim ve nihayetinde günümüz zamanına ayak basmış olan Cryo'nun son şaheseri, bu ayın adventure'ı Time Machine'den bahsetmek istiyorum.

Kayıp Zamanın Gücü Adına!

Time Machine bundan yaklaşık bir yüzyıl önce bilimkurgu yazarlarının babalarından H.G.Wells tarafından edebiyat dünyasına sunuldu. Kitabın iki özelliği var. İlki filmi yapılacak, günümüzde bile okunmaya devam edecek (hatta gördüğünüz gibi oyunu bile yapılacak (hoş aslında o kadar da kitapla ilgisi yok ama..) kadar başarılı yazılmış ve iyi kurgulanmış olması. İkincisi de tarihteki ilk "zaman yolcuğu" öğesi taşıyan yazınsal eser olması. Dolayısıyla tüm bu özellikler, her zaman mistik konulu olaylardan hoşlanan ve bu konuda her seferinde çok başarılı adventure'lar yapan ve benim de çok takdir ettiğim Cryo'nun Time Machine'i güzel bir bilgisayar oyunu şaheseri yapmasına yetti de arttı bile.

Cryo bu konuda yine her zamanki titizliğiyle çalışmış ve helal olsun bir kere daha en iyi adventure firması olduğunu kabul ettirmiş. Bu Fransızlar da çok oluyor gibi geyikleri bir kenara bırakalım da (Hele bırakma da gör o zaman-Cem), oyunun gerçek orjinal Time Machine'den ne farkı var ona bakalım: .... Hmmm, aslına bakarsanız ismi ve oyunun geçtiği zaman haricinde herşey farklı, hem de çok farklı. Cryo baştan sona kendi fantezisini gerçekleştirmiş. Ama kesinlikle benim gerçekleşmesi zor bulduğum bir kaç şey dışında çok başarılı bir senaryo kurmuş (mesela o kadar yıl sonra hala ingilizce konuşulması fantastiklikten çok saçma geliyor bana (gerçi başka türlü de oynamamız zor olurdu, o konuda da haklılar (üstelik oyundaki karakterin de bunu ilginç bulmasını düşünmüşler (ve bu da çok hoşuma gitti (ehe, bu arada yeni içiçe parantez açma rekorunun sahibiyle tanışın! (Umarım bu rekor denemelerini uzatmazsın Gokhan-Cem))))).

Çok kısaca HGWells'in romanından bahsedersek, sevgili zaman yolcumuz kendi icat ettiği zaman makinesiyle 19 yüzyılın son yıllarından şöyle bir 802 701 yılına doğru minik bir gezintiye çıkar, ve artık insanların ve çok zeki hiç bir canlıların yaşamadığı, Eloi'lerin ve Morlock'ların olduğu bir dünyaya varır. Buradaki dünya mükemmele yakın olduğu, yanlış giden bir şey ve değişim olmadığı ve çok az tehlike olduğu için zeka ve düşünce çok fazla gelişmemiştir. Hatta bu dünyada, dişi ve erkek de yoktur. Çünkü dişi ve erkek arasındaki fark, ve beraber bir araya gelip birliktelik oluşturma, birbirlerini tamamlama ve evlilik gibi kavram-

lar güç ve savaşın olduğu dönemiere ait kavramlardır. Bu dünyada hiç bir şeye gerek yoktur.

Cryo'nu oyununda ise adamımızın yola çıktığı ve vardığı zamanlar aşağı yukarı aynı, ama vardığı dünya çok farklı. Yine çok başarılı ve farklı bir senaryo, ama biraz tanıdık bir arkaplan...

Zamanın Sonsuz Derinliği Namına!

Bu dünya ortaçağ Mısır'ına çok benzeyen insanların olduğu ingilizce konuşulan bir dünya. Yola çıkan adamımız bu dünyaya vardığı anda, zaman makinesi kaybolur. Bunun üzerine zaman makinesini bulmak ve eve dönebilmek için bu ilginç ve bir o kadar da gizemli dünyayı keşfe çıkar. Bu dünyada öncelikle bizim dünyamız gibi kıtalar, ülkeler ve okyanuslar yoktur. Burası, tamamı tek bir kara parçası olan ve çevresi suyla çevrili tam ortasında da "sonsuzluk denizi" olan bir gezegendir. Tek yerleşim yeri olan "kumsaati şehri" eski arap şehirlerine benzemektedir. Şehirde olan "hafıza tapınağı"nda gezegenin en büyük "zaman büyücüleri"nden (choronomancer) Vel Subek yaşamaktadır. Onun haricinde büyük çölü geçerseniz "Shekandarlar'ın Tapınak"ına ulaşabilirseniz. Burada ise şehrin sahibi, ve tüm zaman büyücülerinin efendisi Tetradon Logor Shar yaşamaktadır. Bu gezegendeki tüm insanlar Zaman Tanrısı Khoronos'a tapmaktadır. Zamanı kontrol eden bu Tanrı zaman zaman gezegene bir tür hafıza dalgası yollamaktadır. Bu dalga tüm gezegeni kaplayarak gezegende olan zaman büyücüleri, kutsal koruyucular ve nautilus kristalini taşıyanlar haricinde herkesin hafızasını tamamen silmekte ve yaşını birden değiştirmektedir. Oyun içerisinde de ara ara rastlayacağımız bu çok orjinal fikirli enerji dalgaları bir anda yaşımızı değiştirecek ve çocuk,gençlik, yaşlılık olmak üzere bir insanın tüm evrelerini oynamamızı sağlayacaktır.

Oyunumuzun genel olarak konusu böyle, ayrıntıları, şehrin ortasındaki dev kum saatini, Tripodonları, zaman büyülerini, gökkuşağı nautilus oyununu ve daha nicelerini zamanla kendiniz keşfedeceksiniz. Oyuna başladığınızda da diğer adventurelarda olduğu gibi karakterin mouse'la yönetilmediğini göreceksiniz. Çünkü bu oyunda diğer adventureların bir çok insan için olan sıkıcılığı kaldırılmış ve daha hareketli action oyunlardakinin benzeri bir sistem kurulmuş. Klavyenizde aynı bir action oyunundaki gibi, koşabilir, eğilebilir, geriye sıçrayabilir, sağa sola kaçabilir ve hatta oyun süresi boyunca öğreneceğiniz zaman büyülerini yapabilirsiniz.



Kahrolası Pişmanlığın Son Zamanına!

Oyunun grafik yapısı da benzerlerinden biraz farklı. İlk olarak Alone in the Dark gibi oyunlarda ortaya çıkmış oyunun belli yerlerine yerleştirilen ve oraya yaklaştığınızda o kameradan göstermeye başlayan kamera sistemiyle dinamik kamera sistemi birleştirilmiş. Yani bir ekranda ilerledikçe aynı bir action oyunundaki gibi kamera sizi bir süre takip ediyor ve belli bir yerden sonra değişerek bambaşka bir kamera açısından gösteriyor. Sadece karakterlerin ve objelerin renderlandığı, her yerin zengin 3D grafiklerle dolu olduğu bir ortama çok yakışmış, başarılı bir seçim.

Oyunun göze batan diğer önemli bir özelliği yapay zekası. Cryo'daki arkadaşlar, moron robot gibi bir şehir yapmaktansa, gerçek yaşayan bir şehir yapmaya karar vermişler, bunun için de epey uğraşmışlar anlaşılan. Şehirde gezerken, hep şehir halkının bir şeyler yaptığını görüceksiniz, kimse bir yerde kazık gibi sizi beklemiyor yani. Kimi çalışıyor, kimi birbiriyle konuşuyor, kimi bir şeyler satıyor.. Tavşan, sincap karışımı hayvanlar ortamda geziyor. Bu yapay zekaya uygun olarak karakterler de ona göre davranıyor.

Eğer uyarılan bir şeyi bir kaç kere daha yapmaya çalışırsanız gerekli ceza veriliyor, ya da mesela davranışlarınıza göre karşınızdakinin ruh hali değişebiliyor vs.

Sonuç itibariyle, Time Machine başta konusu ve kurgusu olmak üzere kaliteli bir oyun.

Şerefe!

Zaman fırtınalarıyla dolu bir dünyada, zamandan üç küçük dilim kesmişiz,

Biri size,

Biri bize,

Biri de oralarda gezene olmuş,

Çok mu?

"... even when mind and strength had gone, gratitude and tender love for one another still lived on in the heart of man." (Gökhancım okuyucularımız İngilizce bilmek zorunda değil bu yüzden ben olayın Türkçe mealini yapım,



"Aklını ve gücünü kaybetmiş olsan bile, paran varsa kalbin boş kalmak zorunda değildir çünkü bütün manitalar peşinde koşar"-Cem)

- the storyteller

(H. G. Wells' s Time Machine)

- Gökhan & Batu

Alternatif	
Atlantis	
Sayı/Puan	Eylül 97 100/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Oyunun neredeyse tamamını 3D grafikler oluşturuyor, karakter çizimleri ve objeler renderlanmış.

Ses ve Müzik

Efektler de çok belirgin bir güzellik yok; ama konuşmalar tamamen ruh haline göre etkileyici bir şekilde seslendirilmiş.

Oynanabilirlik

Oynanabilirlik basit, kontrollere hemen alışıyorsunuz. Zorluk ise dengeli, bazı bulmacalar çok kolay, bazıları çok zor.

Atmosfer

Ortama rahat adapta olunabilmesi için hemen her öge düşünülmüş ve uygulanmış. Atmosfere rahatlıkla girersiniz.

LEVEL Notu %91

Zaman yolculuğuna benim gibi özel bir ilginiz varsa zaten alınması farz. Tüm adventureseverler için de oyunun Cryo kalitesini taşıdığını hatırlatırım.

Minimum: Pentium 200, 32 MB bellek, 420 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium III-500, 64 MB bellek, 420 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: 1600X1200, 16 mb 3D

AIRPORT TYCOON

Havaalanı yaratmaca! Nassı yani?

Yapım: Global Star **Dağıtım:** Krisalis **Tür:** Ekonomik Simulasyon **Bilgi İçin:** www.klisaris.co.uk

Aceleleri her hallerinden belli olan kalabalık insan sürüleri, sıkıcı anonslar, sağa sola taşınan bavullar ve vedalaşmalar havaalanı sözcüğünün bende uyandırdığı ilk çağrışımlar(dı) (Bende de hüzünlü ayrılıklar, ayrılmak istemeyen eller ve kalkan Fransa uçağı ananosudur havalanı sözcüğünün uyandırdıkları-Cem). Benzer izlenimleri yıkıp işin perde arkasına geçmenin birilerini cezbedeceği düşünülmüş olsa gerek Airport Tycoon tarzı bir simülasyon yaratılmış. Şayet yanılıyorsam dikkatli okuyucular bu hatamı düzelteceklerdir, daha önce hiçbir oyun tasarımcısının başvurmadığı, her nasılsa kenarda köşede unutulmuş, bakir bir konu bu. Global Stars firmasının yapımı Airport Tycoon'ın türünün kafanızda biraz daha netleşebilmesi için onun Roller Coaster Tycoon ve Sımcity tarzında ama bu kez havacılıkla içli dışlı bir yapım olduğunu söyleyebilirim.

Yapmanız gerekenler basit sayılmaz. Çünkü hem havacılık şirketlerini hem de yolcuları memnun ederken, boş durmayıp tüm gelir kalemlerini en iyi şekilde kullanmalı, mevcut havaalanını ihtiyaca uygun şekilde modernize etmelisiniz. Sizi bekleyen bazı sorunlardan kaçış yok, çünkü nereyi seçerseniz seçin tüm şehirlerin kendilerine özgü problemleri var. İstanbul deprem riski taşırken, San Francisco ve Londra gibi kötü hava koşullarıyla meşhur metropoller uçuş trafiğinin sıkça aksamasına neden olacak. Rio de Janeiro gibi bir şehirdeyse politik huzursuzluklar terör problemini gündeme getirecek.

The Sky is the Limit

Oyuna anayolla bağlantısı olan bir terminal inşa ederek başlamalısınız. Terminal kapısına yakın bir yere apron, uçak park alanı, pist ve kontrol kulesi yapacaksınız. Son olarak otopark ve itfaiye inşasının ardından ilkel sayılabilecek havaalanı ilk yolcularına hizmet vermeye hazır hale geliyor. Para kazanmak için yapılması gereken, havayolu kuruluşlarından gelecek teklifleri beklemek. Bol yıldızlı olanları prestij kazanmanızı sağlayacaktır. İlk antlaşmanın ardından uçuş planlarıyla ilgili programları hazırlamalısınız. Şirketler kalkış ve varış saatlerini dikkate alarak sabahın erken ve akşamın geç saatleri gibi bazı özel zaman dilimlerinde yer almak istiyorlar. Uçakların yerde ne kadar kaldıkları da önemli. Daha hızlı turnaround zamanları daha fazla iniş kalkışın yapılmasını sağlar ki bu daha fazla yolcu ve para demektir. Kısa aralıklarla fazla uçakla baş etmek etkili bir altyapıyı gerektiriyor. Binlerce yolcu aynı anda check-in yaptırmak istediğinde neden bahsettiğimi daha iyi anlayacaksınız. Müşteri sayısı milyonları bulunca otel şirketleri ve benzin istasyonlarıyla antlaşmalar yapacaksınız. Terminal içindeki boş alanlar kitapçı, kuaför, bar vb. olarak kiralanmak için bırakılmış. Bazı uçuş şirketlerinin anlaşmak için kargo binası, otel gibi istekleri var. Bu istekler karşılanmadan onlardan para koparmak mümkün değil. Zaman zaman kötü hava koşullarında pisti trafiğe kapayarak yolcuların can güvenliğini sağlamanız gerekecektir.

Otoparkların ve tren istasyonlarının terminale yakın yapılması yolcuların zaman kaybetmesini engeller. İtfaiye ve karakol gibi güvenlik birimleri aprona yakın yapıldığındaysa müdahale zamanı kısalır. Havaalanının işleyişi kontrol kulesi, taksı, yolcu, kalkış kameralarından detaylı olarak izlenebiliyor.

Airport Tycoon, 75 ana merkeze, 200 havayolu şirketine, lokal ve uluslararası 1200 hedef noktaya hizmet vermenizi istiyor. Oyunun en büyük eksilerinden biri yapılması gerekenler hakkında yeterince bilgilendirilmeyişiniz.

Bu tarz tycoon oyunları nasıl olursa olsun bir hayran kitlesi yaratabilir. Konu ilginizi çektiyse, içinizde ukde kalacağına, alın!

Ozan Ali Dönmez







Alternatif

Rail Road Tycoon 2

Sayı/Puan Ocak 99 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Üç boyutlu grafikler gerçekçi değil. Park alanlarında boş yer yok derken koskoca alanda 3-5 araba göreceksiniz.

Ses ve Müzik

Bunun da oyunla alakası yok. Dinlerken sabrım test ediliyormuş gibi hissettim. Hoparlörünüzün sesini kısabilirsiniz.

Oynanabilirlik

Al sana havaalanı depe depe kullan tarzı bir durumla muhatabız. Tutorial yetersiz. İnsan havaalanı müdürü olarak doğmaz.

Atmosfer

Cesur bir deneme, bu yüzden ilk başlarda cezbedici. Ekonomik simulasyonların hırslandırıcı yanını taşıyor.

LEVEL Notu %60

Hava alanı yönetimine detaylı bir bakış sağlıyor. Ancak grafiklerin yetersizliği ve kullanıcı dostu olmayışı negatif yönleri olarak sayılabilir.

Minimum: Pentium200, 32Mb Ram, 4Mb VRam, 4"CDRom

Önerilen: PII 400, 32 MB RAM, 3D Ekran kartı

3D Desteği: Var

Multiplay: Yok

PSK Versiyonu: Yok

SOULBRINGER

Ruhunuzdaki şeytanı uyandırma vakti geldi belki de!

Yapım/Dağıtım: Infogrames **Tür: 3D Aksiyon** **Bilgi için:www.soulbringer-game.com**

Herkesin ruhunun içinde bir şeytan yatar. Eğer onu uyandırırsanız ya da tam gözlerinin içine bakarsanız serbest kalır. Sınırlendiğiniz, sevdiğiniz ya da bir şeyi çok istediğiniz zaman şeytan uyanır ve yattığı yerden çıkmak ister. Eğer kontrolünüzü kaybederseniz içinize yıllar süren eğitimle bastırdığınız bu güç kaçar ve sizi kontrolü altına alır...

Arkadaşlar, uzun zamandır iyi bir oyun aramaktaydım. Şöyle başında uzun zamanlar geçirebileceğim arkadaşlarımın yanında herkese neler yaptığımı anlatabileceğim (etraftaki insanlar bana "sonra adama elimdeki bıçakla vurdum ve saçıldı, sanırım tam kalbine geldi" laflarından sonra garip bakmaya başlasalar da) bir oyun aradım durdum karanlık ve puslu sokaklarda. Şimdi sanıyorsunuz ki Soulbringer aradığım oyun, ama değil. İnternette herkes bu oyun hakkında o kadar çok yazıp çiziyor ki siz bu oyunu süpper birşey zannediyorsunuz, ama alakası yok. İki seçenek var, bunlardan bir tanesi benim çok zor oyun beğenen bir adamım ya da oyunlardan hiç anlamıyorum. Kendime olan güvenimi korumam açısından ikinci seçeneği pas geçip birincisini seçiyorum. Oyunu anlatmaya başlamadan önce size iyi bir oyunu ne kadar özlediğimi anlatmak istiyorum.

Günlerden bir gün...

RPG oyunları güzeldir, sizi uzun süre başına bağlayabilir ve de karakterinizin ve yardımcılarının gelişmesini görmek sizi tatmin edebilir ve büyük itimalle de edecektir. Ancak RPG oyunlarında da belirli bir şekilde seçeneğin sizin elinizde olmasını hissetmek istersiniz. Mesela yakın zamandaki oyunlardan örnek vermek gerekirse "Vampire: The Masquerade Redemption" da başlangıçta çok umutluydum. Ancak daha sonra ortalıkta dolaşıp vampirleri kesip bütün konuşma seçenekleri aynı kapıya çıkınca o oyunun da kötü bir quake özentisi olduğunu anladım. Bana göre şu aralar oyunlar o kadar kötü ki biraz yüzüne bakılır bir oyun çıktığında herkes üstüne atlıyor.







Ama oyuncular oyun oynamaya devam etmeli. O yüzden biraz seçici olmak kaydıyla bu işi yapmayı bırakmamak gerekiyor. Bu oyun ise çok fazla seçici değilseniz yi bir seçenek olarak yer alabilir.

İlk bakışta dikkatinizi çeken şey oyunun adı: Soulbringer. Hayır, hiçbir şekilde ruhların alım satım işiyle uğraşmıyorsunuz. Tek yaptığınız şey kahramanlık. Şaşırdınız mı? Herhangi bir orjinalliği var mı? Cevap veriyorum; Hayır. Hikayenin başı ile sonu arasındaki olaylar hiç de bulunmayan hint kumaşı değil. Bir bottan inip amcanızla konuşmaya gitmek istiyorsunuz. Sonra da amcanızın evinin etrafını haydutların sardığını ve şehirden kimsenin size yardımcı olamayacağını fark ediyorsunuz. Hemen cesurca ormana dalıp (başka seçeneğiniz yok), bütün haydutları meyve bıçağınıza geçiriyosunuz. Bunu yapıyorunuz çünkü daha iyi bir silaha ihtiyacınız yok (zaten bulduğunuz en iyi silahlar bunlar). Daha sonra amcanızın klübesine vardığınızda onun odun kesmek için ormana gittiğini ve size de bir not bıraktığını görüyorsunuz. Sizin binbir zorlukla öldürdüğünüz adamların yanından amcanız büyük bir ustalıkla sıyrılıyor. "Acaba nerde yahu benim bu hınzır amcam" diye sışarı çıktığınızda ise büyük ve kuvvetli bir yaratık karşınıza çıkıyor ve sizi hiçbirşey görmeyip duymadığınıza büyü yoluyla ikna ediyor. Gidip diğer insanlarla konuştuğunuz zaman bunun çok büyük bir kötünün sadece başlangıcı olduğunu söylüyor. Buraya kadar bütün hikaye "Kırmızı başlıklı kız" ve "Hansel ile Gretel" den esinlenmiş olduğunu düşünüyorsunuz ve son derece de haklısınız. Sonrası ise zaten malum; siz yeterince kuvvetlenene kadar az Hit Pointli yaratıkları döversiniz. Sonra gittikçe zorlaşır ve siz daha iyi bir zırh ve silah alarak yolunuza devam edersiniz. En sonunda da son derece zor bir yaratık çıkar ve siz onu birkaç save/load büyüsü kullanarak (ki bu büyüler gelmiş geçmiş en kuvvetli büyülerdir) öldürürsünüz.

Ormanda bir aslan çıktı karşıma

Sonuç nedir? Aynı tas aynı hamam. Buraya kadar hiçbir orjinalliği olmadığı için oyunun başka noktalardan bü zayıf yönlerini kapatması gerekiyor. Bunun için





oyunun müziklerine bakalım, gerçekten güzeller. Söylenebilecek hiçbir kelime bulamıyorum. Sahnenin gidişine göre güzel ayarlanmış müzikler sizi içine alıyor. Grafiklere de güzel denebilir. Hiçbir zaman birilerinin görüntüsü sizi rahatsız etmiyor. Yaklaştığınız zaman görülen pixel bozulmaları da kadı kızında olabilecek kusurlardan. Oynanabilirliğe gelince; ikiye ayrılıyor ve oldukça uzun üşünlmesi gerekiyor. Savaş sahneleri ve idle sahneler olarak ikiye ayırmayı uygun gördüm. Idle sahnelerde arkadan veya önden görüşü seçip iyi bir kontrol sağlayabiliyorsunuz. Sadece farenizi kullanarak yürütebiliyor ve bütün menülere erişebiliyorsunuz. İnsanlarla konuşmak için üzerlerine basmanız (kliklemek demek istemedim) yeterli. Yerde gördüğünüz ve alabileceğiniz şeyler ise ya değişik bir renkte ve onları görmeniz çok kolay ya da zaten kendiliğinden parlıyorlar. Yerde duran bir kağıt parçasının parlaması başta işkillendirse de kadı kızının güzelliğini hatırlayıp bunu da görmezden geliyorsunuz.





Başladık boğuşmaya

Oyunun ikinci bölümü ise savaş sahneleri. Grafiklere göre yapılan bir savaş sahnesini ilk defa bu oyunda gördüm ve itiraf etmem gerekiyor ki etkilendim. Adam sağ elini kullanıyorsa ve siz de solaksanız savaş sahnelerinde elleriniz çarpabiliyor ve ikiniz de vurulmayabiliyorsunuz. Bu yüzden savaşırken karakterinize birden fazla emir verebiliyorsunuz. Bu emirler kullandığınız silahlara göre değişebiliyor. Yani örneğin bir bıçak kullanıyorsanız verebileceğiniz emirler normal atak ve alttan atak olabiliyor. Aynı şey bir gürz kullanırken kendi etrafınızda dönüp vurmak ya da kafasına vurup düşmanınızı savaşmaktan vazgeçirebiliyorsunuz. Bunun yanında döğüşün belli bir kaosu olduğu varsayılarak hazırlanan sahneler oldukça etkileyici şekilde yaşanabiliyor. Biraz daha açıklamak gerekirse kılıçla üksek bir saldırı gelirken siz alçak saldırı yaparsanız, karşınızdaki kafanızın olması gereken yere kılıç sallarken siz onun bacak arasına bıçağınızı saplayabiliyorsunuz ki bu düşmanınızın pek hoşuna gitmiyor. Yine de eksikler var; bunlardan bir tanesi kontrolün çok zor olması. Aynı anda düşmanı seçip, hangi tür atağı yapacağınıza karar vermeniz gerekiyor. Eksiklerden bir tanesi de sizin 10 HP de en az 100 HP deki kadar iyi savaşabilmeniz, bir nevi ölümüne döğüş. Sonuçta, oyun tam olarak sizin istediğiniz şeyleri size vermeyebilir ama alternatifler değerlendirildiğinde oynanabilecek bir seçenek. Eğer bu oyunu almak istiyorsanız satın aldığınız yerden içeri girin ve "Bana vakit geçirebileceğim ve daha sonra buna en azından üzülmeyeceğim bir oyun verin" dediğinizde kesinlikle bu oyunla karşılaşacaksınız.

Gaehenna

Alternatif

Myth 2		
Sayı/Puan	Nisan 99	80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Görünümü güzel bir oyun 3D motoru fena değil ve görsel yönü, diğer yönlerine oranla daha güçlü

Ses ve Müzik
Ses ve müzikler etkileyici. Söyleyecek söz bulamayacak kadar etkilendiğimi söylemekten başka söz bulamıyorum

Oynanabilirlik
Zor bir oyun değil ancak detaylara dikkat edildiği göze çarpıyor. Konunun kişeliği biraz can sıkabiliyor

Atmosfer
Grafikler ve ses insanı oyunun içine çekiyor. Senaryo biraz zayıf kalıyor. Yine de yaratılan ortam merak uyandırıcı.

LEVEL Notu %75

Zayıf yönleri ve başarılı yönleri birbirini dengeleyen ilgi çekici bir oyun. İnsan bir adım sonrasına ilerlemeden rahat edemiyor. Türün meraklılarına...

Minimum: Pentium 166MMX, 32Mb Ram, 10 Mb Hdd

Önerilen: PII 400, 64 MB RAM, 3D Ekran kartı

Grafik Desteği: D3D ve en az 4MB VRam

Multiplay: Modem,Serial ile 2 kişi, IPX ve TCP/IP ile 12 kişi

PSX Versiyonu: Var



THE LONGEST JOURNEY

Bu ismi unutmayın, ilerde büyük bir yıldız olacak.

Yapım: Funcom **Dağıtım: Empire Interactive** **Tür: Adventure** **Web: www.longestjourney.com**

Uzun yolculukları sever misiniz? Evet dediğinizi duyar gibiyim (ne büyük yalandır bu duyar gibi olmak halı). Uzun yolculuklar pratikte zaman zaman can sıksa da en azından fikir olarak daima cazip tir. Hele de koşturmacayla geçen, yorucu bir hayatınız varsa. Çünkü yoldayken hepsinden uzaksınızdır. Daha yolun başlangıç noktasında sıkıcı hayatınız geride kalmış olur, varacağınız yeri düşünmek içinse daha çook vakit vardır. Bu da iyi bir şeydir. Böylece uzun bir yolculuğun neden iyi bir fikir olduğunu öğrenmiş olduk. Bütün bu yol güzellemesinin sebebi ise anlatacağımız oyunun isminin kendine ne kadar yakıştığını açıklamaktı. Şöyle ki, gerilimli ve yorucu oyun hayatınızın en sıkışık anında kendinizi The Longest Journey'nin şefkatli kollarına bırakabilir ve bunalıp sıkılmadan, huzur içinde bu oyunu oynayabilirsiniz. Tıpkı uzun bir yolculuğa çıkar gibi.

Yine mi ara başlık? (Anlaşıldı bana alternatif başlık yazdırtacaksın - Cem)

The Longest Journey şaşırtıcı bir şekilde gözlerden, kulaklardan uzak durarak, birdenbire tamamlanmış haliyle ortaya çıkıverdi. Adventure sektörünün yavaş yavaş hareketlenmeye başlayan piyasasında hemen her oyun olay olurken The Longest Journey nasıl oldu da gizlenmeyi başardı bilemiyorum. Çünkü bu oyun, adını yapımından aylar öncesinden itibaren duyup merak ettiğimiz birçok adventure'dan çok daha başarılı. Aslında böyle sessiz sedasız piyasaya çıkışının sebeplerinden biri belli. Nasıl olduysa oyunun Norveçli yapımcısı Funcom ürününü Amerika'da yayınlayacak bir şirket bulamadı. Yani The Longest Journey Amerika'da piyasaya sürülmedi. Bu da oyunun tanıtımının yeterince yapılmaması için gayet geçerli bir sebep. Ama bunların artık önemi yok, çünkü oyun karşınızda.

The Longest Journey katıksız bir adventure oyunu. Son yıllarda oynadığımız adventure'ların çoğunun aksiyonla tamamlandığını hatırlarsak, bu önemli bir ayrıntı. Zaten bu oyunu yol duygusu kadar rahatlatıcı yapan şeylerden biri de bu. Kahramanınız asla dövüşmüyor, tepesinde bir



sağlık çubuğu belirmiyor, eline silah almıyor. Ayrıca The Longest Journey'de zaman sınırlı görevler de yok, adımlarınızı atmak için sınırsız zamana sahipsiniz. Tıpkı sevdiğiniz gibi, saçma sapan bir bulmacayla günlerinizi harcayabilir, bu arada kafayı yiyebilir ve bulmacayı artık şans eseri çözdüğünüzde daha da sinirlenebilirsiniz. Sonç olarak bu oyunda geleneksel bir adventure'dan beklenebileceğiniz her şey var ama onun dışında da hiçbir şey yok ve biz bu duruma kısaca "ne eksik ne fazla" diyoruz.

Bana ne, bana ne (Sıra dağları ben yarattım)

Oyun kahramanımızın gördüğü bir kabusla başlıyor. Zaten bütün olaylar da bu kabuslar üzerine kurulu olarak gelişiyor. Bu ilk ve kısa bölümde bir rüyanın içinde, her şeyden habersiz halde küçük ve teknik bir sorun çözüyoruz, böylece oyun başlıyor. Hikaye çok ilginç olmayabilir ama bir adventure'a konu olabilecek kadar derin. Zaman 2200'lü yıllar, yer Venedik. 18 yaşındaki April babasının baskılarından kaçmak ve hayallerini gerçekleştirmek için yaşadığı küçük kasabayı terk edip Venedik'e gelir. Planladığı gibi burada bir resim akademisinde okumaya, para kazanabilmek için de küçük bir kafede garsonluk yapmaya başlar. Genellikle sanatçı ve öğrencilerin tercih ettiği küçük ve ucuz bir pansiyonda tek başına kalmaktadır ve arkadaşlarının çoğu bu pansiyonda yaşayan diğer insanlardır. Gördüğünüz gibi 1900'lü yıllar için bile son derece sıradan bir hikaye, sıradan bir hayat. Zaten oyunun kendisi gibi içeriğindeki her şey de mütevazi. Ama bu tevazunun altında pırıl pırıl bir şeyler hemen kendini gösteriyor. Neyse, konumuza dönelim; April'ın hayatında olağanüstü denilebilecek hiçbir şey yok ilk bakışta. Hayatında bir renk olarak görülebilecek tek şeyse kabusları. Uzunca bir süredir kahramanımızın peşini bırakmadığı anlaşılan kabusları oyun başladıktan kısa süre sonra sadece rüyalarda değil başka şekillerde de karşısına çıkmaya başlıyor. Aslında kahramanımızın bu gördükleri her zaman korkunç şeyler değil ve 18 yaşındaki birini korkutmaktan çok şaşkınlıkla peşinden sürükleyecek türden hayaller. Gerçi oyunun bu bölümlerinde her şey o kadar hızlı olup bitiyor ki daha görülen hayaller arasında bir bağlantı kuramadan kendimizi 'diğer dünya'da buluyoruz. Ve hikayenin aslı burada ortaya çıkıyor.

April kendi yaşadığı dünyadan başka, hayatın sürüp gitmekte olduğu bir dünya daha olduğunu ancak bu başka dünyaya geçiş yaptıktan sonra anlayacak. İki dünyanın bir zamanlar bir bütün olduğunu, birinin bilimi (Stark), diğerinin büyüyü (Arcadia) temsil ettiğini ve ikisini bir arada taşıyan gücün Balance (denge) olarak adlandırıldığını öğreniyoruz. Çok uzun zaman önce bu iki kuvvet (bilim ve büyü) aynı dünyada eşit güçlerle yer alıp hayatın sürekliliğini sağlarken insan ırkı zamanla bilimi kullanarak korkunç şeyler yapmaya başladığı





için denge bozulmuştur. Hikayenin daha birçok ayrıntısı ve iki dünyanın son halini alıncaya kadar geçirdiği uzun aşamaları var ama hepsini anlatmayacağım, sadece denge bozulduktan sonra bir ton şey olduğunu ve iki dünyanın birleşmemek üzere birbirinden koptuğunu, artık paralel evrenler olarak var olduklarını söyleyeyim. April'ın dünyasında, yani Stark'ta, Arcadia hakkında kimse bir şey bilmese de Arcadia'da Stark kimleri tarafından turistik bir memleket, kimileri tarafından korkunç bir zından gibi anılsa da en azından buradakiler diğer taraftan haberdar. April Ryan olarak sizin göreviniz işerin iyice karmaşıklaştığı ve iki dünyanın da yok olma tehlikesi içinde olduğu anda her şeyi düzeltmek. Siz bir Shifter'sınız, yani iki dünya arasında yolculuk yapabilen seçilmiş bir kişi.

Yazmıyorum ara başlık (Benim müzik zevkim sizin anlayışınızın ötesinde)

The Longest Journey 4 CD'den ibaret, uzun bir oyun. Yolculuğunuz boyunca hepsi birbirinden ilginç birçok yere gideceksiniz. Buralarda irili ufaklı yüzlerce düğümü çözmeye çalışıp bir sürü insanla ve başka ırklarla tanışacaksınız. Oyunun gerçekten büyük bir dünyası var. Ayrıca karşınıza çıkan herkesin anlatacak uzun hikayeleri ve bazen de çözülmesi gereken önemli sorunları olacak. Lineer bir düzende ilerlemesine rağmen The Longest Journey aynı anda birden fazla sorunla uğraştığınız için bir şekilde gidişatı sizin belirlediğiniz hissini verebiliyor. Önemli kararlar aşamasında daima doğru olanı yapmaya zorlanıyorsunuz ama zaman zaman kendi başınıza, dilediğiniz gibi davranma hakkınız da var.

23. yüzyılın dünyası olarak karşımıza çıkan kurgu bence bir sürü fütüristik tanımlamadan çok daha başarılı. Herhangi bir yerde dolaşırken tepenizde vızır vızır arabalar uçuşuyor, her yerde koca gökdelenler var ama dünya hala bildiğimiz dünya. İnsanlar hala penye giysiler giyip parklarda vakit öldürüyor, hala normal işler yaparak para kazanan insalar var, hala gündüzleri tepede bir güneş oluyor ve sokaklar hiç de suç ve tehlike dolu değil. Gelecekte geçen oyunlarda görmeye alışık olduğumuz puslu ve kötü dünya yok burda. Nasıl kullanacağımızı bilmediğimiz elektronik cihazlarla filan da pek uğraşmamız gerekmiyor, The Longest Journey'nin dünyasına adaptasyonunuz hiç zor olmayacak.

Oyunun grafikleri özellikle mekanlar açısından bakıldığında çok etkileyici. Dolaştığınız yerlerdeki geri planlar hemen kendini gösteriyor. Bu kadar mekan çeşitliliğine sahip bir oyunun istisnasız her ortamında böyle doğal ve özenli geri planlar yaratmak takdir edilecek bir şey. Ne yazık ki aynı şey oyundaki karakterlerin görünüşü için geçerli değil. İnsanlar fazlasıyla dikdörtgen görünüyorlar ve bütün köşeler çok keskin. Bu anti-aliasing yoksunluğu genel kusursuzluğun içinde belki gereğinden fazla dikkat çekiyor ve daha rahatsız edici oluyor. Animasyonlar çok çarpıcı olmayabilir ama kötü de sayılmaz. April'ın standart dinleme, konuşma, oturma, yürüme, koşma hareketleri hiç değişmiyor ama fark etmez.

Siz de yazmayın (Ben sıradışıyım, sizi gidi koyunlar)

Bulmacalara gelince; bence bir adventure olarak The Longest Journey'i önemli bir oyun yapan ilk özelliği bulmacaları. Çözümü zor olsun diye saçma sapan nesne kombinasyonları yaptırıp onları saçma sapan yerlerde kullanmanızı isteyen sorularla pek karşılaşmıyorsunuz. Bu yöntem özellikle Grim Fandango'da yuh dedirtecek kadar abartılmıştı. Ayrıca her önünüze çıkanı cebinize atmak gibi bir alışkanlığınız da yok (bu da Broken Sword'un handikapıydı). Bazı işleri çok kolay yapabilecekken sırf o işe daha sıra gelmedi diye karakteriniz salak numarası yapıp "nasıl yani" gibi sorular da sormuyor (bkz Omikron). Üstelik bulmacalar özel yetenek sınavları gibi müzik kulağı, teknik uzmanlık bilgisi türünden şeyleri de ölçmüyor (tabii ki Sanitarium). Tüm bunların yerine oyunumuz giderek zorlaşan ama sakin bir kafanın her zaman içinden çıkabileceği bulmacalar soruyor. Belki yeterince adventure deneyiminiz yoksa zorlanabilir ve yardım almak zorunda kalabilirsiniz ama kendinize güveniyorsanız sorun yok. Karşınıza çıkan her şey işinize yaramak zorunda değil ama ufacık bir ayrıntıyı atladığınız için saatler kaybedebilir ve çözümsüz kalabilirsiniz. Bunun için arkanızdaki her şeyi temizlediğinizden emin oluncaya kadar bilgisayarı kırmaya kalkmayın. Ayrıca elinizdeki nesneler kadar April'ın günlüğü de işinize yarayabilir. Hem bir ajanda hem de bir kılavuz olarak burada yazılanlar kaçırdığınız bir şeyleri fark etmenizi sağlayacak şekilde yönlendirici olacak.

Aslında daha zaman zaman bıktırıcı olacak kadar uzun süren diyaloglardan, April'ın çevresindeki nesnelerle ve insanlarla olan etkileşiminden, oynanıştaki diğer detaylardan, ara demoların iyi ve eksik yanlarından, diğer bazı oyunlara yapılan göndermelerden ve yakında tatile çıkacağımdan bahsedecektim size ama artık bu yazı bitmek zorunda. The Longest Journey'i bulun ve oynayın derim. Birkaç günlüğüne gösterime giren ama aylarca onbeş sinemada birden oynayıp her tarafta reklamı yapılan filmlerden çok daha çarpıcı bulduğunuz, izledikten sonra bir şey daha keşfetmiş gibi hissettiğiniz kahraman filmler kadar seveceksiniz.

Serpil Ulutürk

Alternatif

Discworld Noir	
Sayı/Puan	Ekim 99 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Düşük çözünürlükte bile güzelliğinden bir şey kaybetmeyen, etkileyici grafikler. Sinematikler için de aynı şey geçerli.

Ses ve Müzik

Sesler güzel, konuşmalardaki İngilizce berrak. Yine de diyalogları alt yazılı olarak takip etmekte fayda var.

Oynanabilirlik

Bütün seç-tıkla türü geleneksel adventure'lar gibi oynanışı kolay. Oyun zaten size ne yapmanız gerektiğini söylüyor.

Atmosfer

Paralel evrene yolculuk Omikron'daki kadar büyüleyici değil. Ara demolar da pek çarpıcı sayılmaz.

LEVEL Notu %88

Her oyun gibi The Longest Journey de kusursuz değil ama tatilsiz geçen yaz günleri için çölde vaha gibi bir şey. Türün severlerine ilaç gibi gelecek.

Minimum: PI66 MMX ya da 3D PI66, 32MB Bellek, 3D ekran kartı, 4 hızlı CDRom, 200MB sabit disk

Önerilen: PII 266, 64MB Bellek, 4MB 3D hızlandırıcı kart, 8 hızlı CDRom, 1GB sabit disk

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: Max 1600X1200 32bit renk derinliği (DirectX)

KISA KISA

Oynaması sıkıcı, incelemesi sıkıcı, yazması sıkıcı. Ama okuması zevkli...

Asterix & Obelix

Firma:Cryo **Tür:3D Aksiyon** **Level Puanı: 60**

Ülkemizde televizyon yayınlarının siyah beyaz ve tek kanal olduğu dönemde TRT büyük bir devrim yaparak renkli yayına geçeceğini duyurduktan sonra insanlarımız büyük bir seferberlik ile renkli televizyon alma yarışına girmişti. Rahmetli babam da çok geçmeden elinde 56 inch bir renkli televizyonla eve geldiğinde dünyalar iki kez benim olmuştu. Çünkü çok sevdiğim çizgi filmleri, Adile Naşit'in Uykudan Önce'sini ve Galaktika dizisini renkli olarak seyredebilecektim. Ancak çok geçmeden acı gerçekle karşılaşmıştım. TRT maalesef canının istediği yayınları renkli olarak yayınlıyordu. Aslında o zamanın ekonomik koşulları altında bir televizyon kanalının (zaten tekeldiler) uygulayacağı en mantıklı politika bu olabilirdi. Ama, istediğim her programı renkli seyredememenin acısını, 57 ekran bir televizyonun içine girebileceği büyük televizyon kutusunu kendime küçük bir dinlenme evi olarak düzenlediğimde çıkarmıştım. Fındık ezmemi, çay kaşığımı ve çocuk dergilerimi yanıma alıp kutumun içine giriyor ve dış dünyadan tamamen kopmuş olarak o dergilerdeki büyülü dünyalarda dolaşıyordum. Bir anlamda, 1980'lerin teknolojisi ile kendi çapımda bir Virtual Reality aleti icat etmiştim işte. Büyüyünce böyle olacağımız o zamandan belliydi demek. Ancak konu benim küçüklüğüm değil, küçüklüğümde olduğu kadar hala severek okuduğum, ve sizin de okuduğunuza emin olduğum Asterix ile ilgili. Romaya kafa tutan Galya'lı kahramanların hikayesinin anlatıldığı çizgi romanın bağımlısı, hayranı olmayan biri var mıdır bu küçük gezegende onu merak etmişimdir hep. Neyse, geyiği çok uzattık, geçenlerde filmi gelen Asterix'in bu kez de oyunu geldi ve açıkçası bizi biraz sevindirdi biraz üzdü. 3D grafiklerle yapılmış oyunda klasik bir Asterix hikayesinde geçen her şeyi bölümler halinde oynuyorsunuz, olayınız o. Yani birinci bölümde balık savaşı yapıyorsunuz, ikinci bölümde midesi hiç doymayan Obelix'e kızarmış domuz yetiştiriyorsunuz, sonra birkaç romalı askeri ormanda sıkıştırıp dövüyorsunuz falandı filandı... Ahh ahh eski günler ahhh..





Horse & Musket: Great Battles of the Eighteenth Century

Firma: Boku Strategy Games **Tür: Karaoke Programı** **Level Punaı: 13**

Şimdi, bir oyun almadan önce yapımcı firmanın adına dikkatle bakmak tezimizin ne kadar isabetli olduğunu ispatlayan bir oyunla karşı karşıyayız. Boku firması, güzel Türkçemiz'de değişik şekillerde ifadesi bulunan ve yaratıcılık konusunda yorumlarda bulunan çeşitli deyimlerimizi hatırlatır şekilde müthiş bir oyun ortaya çıkartmış. İnanılmaz düşük, rezil bir oynanabilirlik, ne oyunu ne hakkındaki anımı da burada anlatamaya karar verdim. Neden burası diye sorar gibi olduğunuzu duyuyorum. Çünkü bu oyunu oynamaya başladığımda eş zamanlı olarak ağlamaya da başladım ancak oyunun berbatlığı nedeni ile ağlamamın okuyucu tarafından ilginç bulunmayacağını düşündüğümden daha ilginç olacağına inandığım bir ağlama anımı anlatmaya karar verdim. Ama bu kararı vermemin üzerinden 383 harf geçmeden derginin sayfasında hüsranla bitmiş bir aşk hikayemi anlatmamın uygun olmayacağını anlamış ve söz konusu olayı anlatmaktan vazgeçmiş bulunuyorum. Aslında, kabul ediyorum, oyun çok sıkıcı, çok berbat ve ben sadece 1500 karakterlik yazıyı doldurmak için konuşuyorum. Yani, çoğunuz biliyorsunuz bu sıkıcı oyunları anlatmak yerine okuyucumuza daha eğlenceli bir şeyler verebilme çabasında olduğumuz Kısa Kısa'da her zaman yazmak için eğlenceli bir şeyler bulunuyordu ama bu oyun... Bu oyun bütün zevkimi kaçırdı. Şöyle bir uygulama yapalım güzel okuyucum, size iyi bir hikaye borcum olsun ve bu borcumu, yandaki oyunun açıklamasında ödeyeyim.





oynanışı anlatan bir tutorial, kullanıcı dostu değil, kullanıcı düşmanı hiç değil tam anlamıyla bir kullanıcı CANAVARI olan oyunu gördüğünüz anda, çığlıklar ata ata ve önünüze çıkan engelleri, pazar işporta masalarını, portakal, karpuz sehpalarını yerlere devirip oyunun arkanızdan sizi takip edebilme olasılığını sıfıra yaklaştırarak, mekandan topuklamanızı, kısaca kaçmanızı öneririm. Bu arada çok büyük bir cesaret örneği gösterip, beni ağlatabilmeyi başarmış ilk ve tek kız

PANZER CAMPAIGNS 2:
NORMANDY 44

Firma: Süper Hikaye **Tür: Sakın kaçırmayın** **Level Puanı: 0**

Güneş gözlerini yakarak, ufukta uzayan deniz çizgisinin üzerine çıkmaya başladığında yanındaki kıza sıkıca sarılmıştı genç adam.

"Seni seviyorum Mihriban..." genç adamın sesi, kumsala vurup geri çekilen küçük dalgaların arasında belli belirsiz duyuluyordu... Kulağına fısıldanan bu aşk cümlelerinden sonra genç kız başını genç adama doğru döndürerek, birkaç uzun saniye boyunca genç adamın mavi gözlerine derin derin baktı.



"Denizde kolibasili var biliyor musun?" dedi, genç adamın mavi gözlerine bakmaya devam ederken ve başını genç adamın omuzuna yasladı.

Genç adam hafifçe irkildi, ne söyleyeceğini bilemedi. Ama bir şeyler söylemek zorunda olduğunun farkındaydı.

"Onlar yabancı sayılmazlar, bizim binanın atık su bağlantısı da bu sahile doğru. Çoğu aslında bizim bir parçamız." Genç adamın sözleri karşısında gözbebekleri kocaman kocaman açılan Mihriban, başını kaldırarak büyük bir şaşkınlık içeren ses tonuyla cümlesini tamamlamaya çalıştı.

"İ... İ... İnanamıyorum Zühittin, bu kadar romantik bir ortamda nasıl bir konudan bahsediyorsun böyle?"

Şimdi Zühittin'in şaşkınlığı, Mihriban'ın biraz önce yaşadığı şokdan çok daha şiddetliydi..

"Ama... Ama... gözlerinde güneşin doğuşunu bulduğum, kollarında yedek paraşütün bir paraşütçüde yarattığı güven ve huzur hissini tattığım güzel sevgilim, sen iyi misin? Biraz önce bana denizde kolibasili var demedin mi?"

"Allahım! Zühittin bunu nasıl düşünebilirsin, ben sana denizde kolibasili var demedim."

"Fakat, saçlarında, yağmur sonrasında toprak kokan ormanları kokladığım biricik sevgilim! Sen, şimdi bana dönüp, önce derin derin gözlerime bakıp, seni seviyorum demeni beklediğim sırada denizde kolibasili olduğunu söyleyerek beni hayretler okyanusuna can yeleksiz attığını da hatırlamıyor musun?

"Ah canım sevgilim, ben sana denizde kolibasili var demedim, KOLİB Asili var dedim. Orman bakanlığına bağlı çalışan bir kurum olan Kuru Odun, Levazım İşleme Birliği'nin Yönetim kurulundaki Asil üyelerden biri denizde yüzüyor bak görmüyor musun? Zühittin? Nereye gittin?"

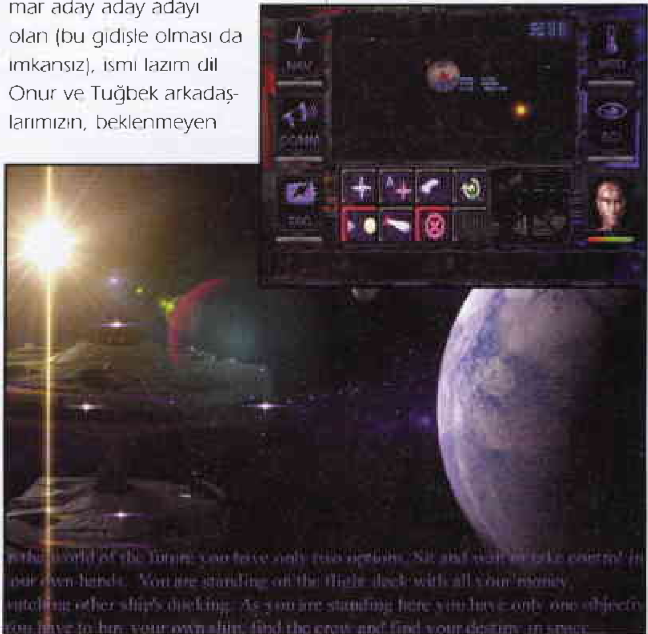
Subspace: The Captain Chair

Firma: La Bamba dinliyorsun dediler **Tür: Hor gördüler...** **Puan: 0**

Yine ilk okul yıllarına dönmek istemesem de, bu ay ilk okuldan beri unuttuğum bir şarkının MP3'ü ile karşılaşmış olmamın sevincini yaşarken, insanoğlunun en büyük zaaflarından biri olan "saygısızlık" virüsünü taşıyan bazı arkadaşlarımın tavırları karşısında yaşadığım şaşkınlığı ifade edebilmek için, ilk okul yıllarıma kısaca geri dönmek zorunda hissediyorum kendimi. Los Lobos grubunun fırtına gibi estiği, La Bamba şarkısının her yerde dinlendiği yıllarda aklımız müziğe, resime, sinemaya, tiyatroya, heykele, operaya, Jazz konserlerine (tamam! Biraz abarttım!) yeni yeni ermeye başlıyordu. Ve Labamba da bu ortamda hoşlanarak dinlediğimi hatırladığım ilk şarkılardan biri olmuştur.

Ancak sonraki yıllar da, ne zaman La Bamba'nın içinde bulunduğu bir albüm satın almaya kalksam araya hep başka şarkılar, başka gruplar, başka müzisyenler girmiştir. Sonuçta, bu günlere kadar La Bamba'sız yaşamayı başarabilmiş ve bundan sonra yaşayabileceğimden emin olsam da, ofisteki bir arkadaşımın ICQ aracılığı ile "bak ne buldum" diyerek gönderdiği La Bamba şarkısını üç kez arka arkaya dinlediğim -ki 2 dakikalık bir şarkıdır- için biri doktor adayı, diğeri mimar aday aday adayı olan (bu gidişle olması da imkansız), ismi lazım dil Onur ve Tuğbek arkadaşlarımızın, beklenmeyen alayları ile karşılaştığımda anladım ki olgunluk, insanların işleri, eğitimleri, okudukları kitaplar, dinledikleri müzikle değil, başkalarının zevklerine, anılarına, düşüncelerine gösterdikleri saygı ile doğru orantılı bir erdemmiş ve bizim gençlerin ikisinde bulunmayan bir değermiş. Onların La Bamba sevmeme haklarına saygı duyup, onlar hoşlanmadığım parçalar çaldıklarında asla düşünemedikleri ve düşünemeyeceklerini sandığım bir nezaketle kulaklık takarak La Bamba'yı defalarca daha dinledim. Dinledikçe, şarkıda şimdiye kadar bilmediğim ya da unuttuğum başka sözler olduğunu gördüm. İlk okuldaki arkadaşlarımla yaptığım yaramazlıkları hatırladım. Aras'la kavgalarımızı, Alper'le kızları kızdırmamızı, Selçuk'la Volkan'la, Ceren'le, Başak'la mahalle halkını çıldırtan gürültülü oyunlarımızı andım. Zevk aldım, mutlu oldum. Dahası var mı? Yani bu hikayenin ana fikri: Siz siz olun insanların çeşit çeşit olduklarını ve dünyayı güzel yapanın da bu farklılaşma olduğunu unutmayın. Düşünsenize, herkesin aynı kıyafetleri giydiği, aynı şarkıyı dinlediği, çeşitleşmenin olmadığı bir dünya ne kadar sıkıcı olurdu değil mi? Adam olun.

Cem Şancı





Galerians

Daha kim olduğunuzu bile bilmeden, dünyayı kurtarabilir misiniz?

Yapımcı firma:Ascii Soft | Dağıtım: Crave Entertainment | Türü: RPG

Yer, Angelo Şehir Hastanesi; İnsanların genleri üzerinde sürekli deneyler yapılan bu mekanda, Rion adında, parlak ve sarışın bir delikanlıya uygulanan ilaçlar, onu hiper kinetik bir insana çevirdi. Fakat mükemmel güçler kazanması, ona biraz pahalıya mal oldu ve tüm hafızasını kaybetti. Hastaneden kaçmak istiyor ama bu güçlerini devam ettirmek için bu ilaçları almaya devam etmesi gerektiğini de biliyordu. "Nalcon" adı verilen yeşil ilaç, ona düşmanlarına şok dalgaları gönderip onları patlatma gücünü veriyordu. "Red" isimli kırmızı ilacı aldığında ise düşmanlarını canlı canlı yakabilecekti. Fakat eğer Rion, bu zihinsel güçlerinin kontrolünü kaybederse, sevdiği veya nefret ettiği, herkes ve her şeyi istemsiz olarak yok ediyordu. Rion ilk önce hastaneden kaçmak için işe koyuldu. Bilgisayarlarla oynarken, kazayla kendisi ile ilgili bilgilerini buldu ve kendisine sordu: "Kimim ben, nasıl bu hale geldim?"



Olamaz! Ellerim devleşiyoo!...

NoRiyon...

Gerçekten kaliteli bir oyun olan Galerians, daha önce hiç adı sanı duyulmamış firmalardan geliyor: Ascii Soft, Crave Entertainment, Polygon Magic(en azından ben hiç duymadım). Oyunun senaryosu benim çok da hoşuma gitmedi açıkçası; zaten oyunun neredeyse tek kaybı vasat senaryosu. Oyun alışılagelmiş bir RPG, kapı açmalar, düğmelere basmalar ve bulmacalar falan. Fakat bu kez işinizi çok kolaylaştıracak bir fonksiyonu var. Bir yeri nasıl geçeceğinizi bulmak veya o yer ile ilgili bilgi toplamak için üçgen tuşuna basmanız yeterli. Rion, zihinsel gücünü kullanarak yanıtı hemen bulacak ve işinizi oldukça kolaylaştıracaktır. Eğer bu fonksiyon oyunu bitirmenize yetmez ise gelecek ay bu oyunun tam çözümünü verebileceğimizi de hatırlatırım.



Oyunda silah, top, tüfek yerine beyin gücünüzü kullandığınız için cephane yerine ilaç alıyorsunuz. Yüzeysel olarak ilaçları anlatayım; Skip tabletleri güç kapasitenizi kuvvetlendirir, Recovery kapsülleri sağlığınızı arttırır. En önemlisi Delmentor kapsülleridir. Rion kontrolü kaybettiği zaman bu kapsülleri kullanmalısınız yoksa garibım ölür. Kontrolü kaybetmemek için ekrandaki göstergeyi takip etmeli ve en alttaki barın bitmesine asla izin vermemelisiniz. Oyunun en kullanışlı fonksiyonlarından birisi de yuvarlak tuşu ile ekrana getirebildiğiniz harita seçeneği. Gerçek zamanlı ve transparan olan bu haritayla nerede olduğunuzu anında görebiliyorsunuz. Kontroller kolay gibi gözüküyor ama bol hatalı; istemediğiniz hareketleri yapabiliyorsunuz. Netekim, yanlara yürüme ve tuşları yeniden ayarlama özellikleri yok. İleriye koşma hareketi, bir tuşta özelleştirilmiş, sürekli yukarıya basmak zorunda kalmıyorsunuz. Titreşim özelliği, oyuna daha bir ürkünç hava katıyor.

Aaaaaa amca nooldu size?

Nöörüyon???

Müzikler Ridge Racer Type 4' tekilere benzeyen ve en azından benim çok hoşuma giden parçalar. İnteraktif ses efektleri ise çok kaliteli ve bize yaklaşanları haber vermesi açısından son derece kullanışlı.

Grafikler şaheser! Açılış ve oyun içerisindeki videolar, diğer oyunlardakilerden kat kat daha kaliteli ve yerlerine tam oturtulmuş. Grafikler ise Resident Evil 3' den bile çok daha iyi, örneğin aynanın önünden geçerken görülen yansıması... dediğim gibi, mükemmel! Ama mekanlar biraz fazla sade kalmış. Galerians fena bir oyun değil, bu 3 CD' lik macerayı kaçırmamanızı tavsiye ediyorum. Özellikle Silent Hill türü oyunlardan hoşlananlar, sakın kaçırmayın. Kim bilir, belki de oyunu bitirdikten sonra yeni oyunu ellerinizi kullanmadan oynayabilirsiniz...



Nalcon ve Red enjekte edilirken...



Bu ne sıcak yaw...

Bye&Smile...
Emin Barış

LEVEL KARNESİ

Grafikler
İnanılmaz netlikteki videolar ve kaliteli oyun içi grafikleri var. Playstation'dan beklenmeyecek kadar iyiler.

Ses ve Müzik
Sesler de müzikler de görevini yeterince yapıyor. Bir bilimkurgu oyunu oynadığınızı yeterince hissettiriyor.

Oynanabilirlik
Kontroller, mekan ve hikaye, çok çabuk sıkıyor. Oynanabilirlik kötü... Üzerinde daha fazla çalışılması gerekirdi.

Atmosfer
Ortam soğuk ve mistik. Düşünce iyi, senaryonun işlenişi kötü. Yine de bilimkurgu hayranıysanız seveceğiniz bir RPG.

LEVEL Notu %75
PlayStation' da klasik RPG' ler arasındaki yerini aldı. Tavsiye ederiz. Ancak grafiklerdeki başarının oynanabilirlikte de gösterilmesi iyi olurdu.

- CD sayısı: 3
- Oyuncu sayısı: 1
- Memory blok: 1
- Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok
- PC Versiyonu: Yok

Mortal Kombat Special Forces

Mortal Kombat Efsanesi geri döndü

Yapımcı firma: Midway | **Dağıtım:** Midway | **Türü:** Aksiyon | **Bilgi için:** www.midway.com

Mortal Kombat serisini bilmeyen var mı aranızda? Yoktur sanırım; hele o kafa koparmalar, insan yakmalar, vücut doğramalar yok mu; nası şirin şeyler anlatamam. Bu arkadaşlar Mortal Kombat 1 ile piyasaya çıktıklarında olay olmuşlardı. İçindeki vahşet nedeniyle oyun Amerika' da yasaklanmıştı. İnsanlar(ben dahil), atari salonlarını dolduruyor, bu oyunu oynayabilmek için sıralarda birbirlerini eziyorlardı. Bütün kombo ve bitirme hareketlerini ezberliyor ve birbirleriyle kapışıyorlardı. Karakterler çizgi romanlara konu oldu. MK2 biraz daha gelişmiş olarak geldi ve hareketler çoğalıp karmaşıklaştı. MK3 de serinin en iyi oyunlarındandı. MK Mithologies tarzını değiştirip platform-dövüş yaptı. 3D olarak hazırlanan MK4, tam bir hayal kırıklığı oldu. Yaratıcıları Ed Boon ve John Tobias ayrıldılar. Şimdi ise Midway, öldürdüğü MK efsanesinin cesedini satarak para kazanmaya çalışıyor. Yeni oyun bir aksiyon ve tek kelimeyle REZALET. Bir firma kendisini nasıl böyle bir kalemde bitirebilir anlamıyorum.

Yeni oyun Sonya, Kano, ve Jax üçgeninde dönüyor gibi gözüküyor ama aslında tamamen Jax' ten ibaret. Hala bol kan var ama artık Mortal Kombat ruhu diye bişii kalmamış. Jax tepeden tırnağa silahlı da, bir dövüş oyununda bu kadar silahın ne gereği olduğunu anlayamadım.

Nerede kaldı o eski omurilik sökmeler

Oyunda hikaye de, oynamaya deyecek bir atraksiyon da yok. Yeşil bereli Jax, kötü adam olan Kano' yu sevmemektedir. Kano da Jax' i sevmemektedir. Mutlaka bir yerde buluşacak ve dövüşeceklerdir. Hikaye bu. Çok derin bir konu değil mi...

Oyunda sağlık ve özel olmak üzere iki enerji barı var. Özel enerji, özel hareket yaptığınızda azalıyor, kombo yaptıkça artıyor. Komboları sırf özel enerjiyi doldurmak için yapınca bir anlamı da kalmıyor tabi. Özel hareketleri R2' ye basık tutarak yapmalısınız. Oyun sekiz bölümden oluşuyor ve oyun boyunca bir sürü bulmaca da çözmeniz gerekiyor. Odaların çoğu çıkmaza gidiyor; gizli yerlere değil. Karakterimiz zıplayamıyor. İşin gerçeği Metal Gear Solid' e benzetilmeye çalışmış ama iyice kötü olmuş.

Grafik olarak ışıklandırma haricinde her şey rezalet. Duvarlar hep aynı texture larla kaplı, siz bile oturup yapabilirsiniz yani. Su efektleri beş yaşındaki bir çocuğun ilk grafik çizim deneyimleri gibi. Videolar Sega Master System kalitesinde; madem güzel yapmayacaklardı, bari oyun motoruyla yapsalardı. Oyunun içindeki kamera açısı çok kötü, Commodore 64 gibi, tepeden gösteriyor. Artık strateji oyunlarında bile tam tepeden göstermiyor yahu. Bakma tuşu eklemişler; bir dövüş oyununa, Allah akıl fikir versin. 9mm' lik silahla nişan aldığınızda sanki sonuna kadar zoomlanmış sniper gibi eliniz titriyor. Adama bakıp nişan alana kadar ölüyorsunuz zaten. Normalde gördüğünüz adam sniperla zoom yapınca yok oluyor falan. Bir anda ateş altında kalabiliyorsunuz ve mermilerin ne yönden geldiği bile belli olmuyor.

Hey gidi, efsaneler bile yaşlanıyormuş demek...

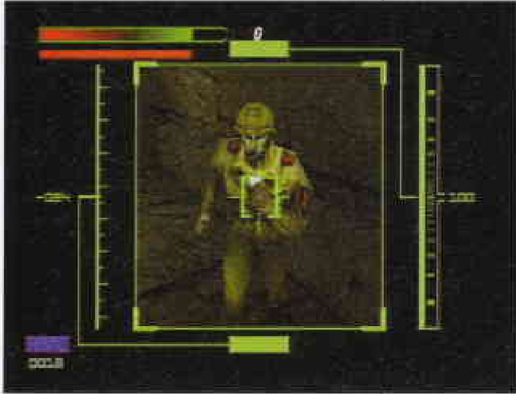
Müzik desen sıfır, sesler de eh işte. Sadece bir süper veya kombo yaptığınızda Jax karizmatik laflar ediyor o kadar.



Oyun o kadar ruhsuz ve sıkıcı ki, bazen iyilerin rutin değil, kötülerin vahşi tarafında oynamam gerektiğini düşünüyorum. Kano mu olsaydık ne?

İşte size rehber: LEVEL! Başka dergilerin bu oyuna kaç verecek-lerine dikkat edin. Bazı bağımlılıklarından dolayı kesinlikle oyunların kötü yönlerini yazamazlar ve okuyucularını yanıltırlar. Hiçbir bağımlılığı olmayan LEVEL, daima okurlarını düşünür ve onların yanında olur. Sonuç mu, atın bu oyunu çöpe!
Bye&Smile...

MegaEmin







LEVEL KARNESİ

Grafikler
Keskin, karanlık ve ÇOK SIKICI! Cehenneme giderken böyle koridorlardan geçeceğimi düşündürüyor.

Ses ve Müzik
Hiçin birazcık üzerinde. Eski oyunlardan kalan efektler kullanılmasaydı sıfırın altına inerdi.

Oynanabilirlik
Çok kötü, özellikle tepeden görme, ayrı bakma düğmesi ve nişan almadaki rezaletler hemen bayıyor.

Atmosfer
Mortal Kombat atmosferinden zırnık yok. Bu oyunun kalite kontrolcüleri biraz tembelmiş herhalde.

LEVEL Notu %20

Mortal Kombat fanatikleri için bile alınması sağlığa zararlı bir oyun. Averaj bile değil, sadece adı var, içi boş! Bu oyun Mortal Kombat efsanesine yakışmıyor.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 1
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok
- PC Versiyonu: Yok



COLIN MCRAE RALLY 2.0

PlayStation'da görebileceğiniz en kaliteli ralli oyunu...

Yapımcı firma: Codemasters | Dağıtım: Codemasters | Türü: Yarış | Bilgi için: www.codemasters.com

Colin McRae bu işlere kendini fena kaptırdı gibi gözüküyor. Ralli ile uğraşmanın yanı sıra, bir de kendisine oyun yapmayı düşündüğü sıralarda piyasada türlü çeşitli bir çok ralli oyunu vardı. Hatta kendi oyununu da, meslektaşının Tommi Makkinen Rally'siyle beraber çıkarmıştı. Ne Makkinen kaldı ne de bir başka ralli oyunu; Colin McRae Rally hepsini silip süpürdü. Gerçek ralli performansına en yakın ve en gerçekçi oyun olduğu için tanıdığım rallici arkadaşlarım bile bu oyunu ellerinden düşürmez oldular. Pist yarışlarının bir numarası nasıl Gran Turismo ise, rallinin de bir numarası Colin McRae Rally olmuştu. Bu işte büyük bir başarı kazanan McRae de, artık oyunun ikinci versiyonunu hazırlamak gerektiğine karar verdi ve çalışmalar başladı. Acaba yeni oyun, eskisinin kalitesine ulaşabilecek miydi? Yoksa Colin McRae, sadece bir saman alevinden ibaret miydi?

İşte beyinlerde bu soru dolaşıp dururken, bir de baktım ki ne göreyim? Üzerinde "Colin McRae Rally 2.0" yazılı bir CD, masamın üzerinde durmuyor mu? Duruyor, e o zaman ne bekliyorum dedim; hemen oynamaya başlayayım...

Bir hafta sonra...

Birisi beni çimdiklesin! Öldüm de PlayStation cennetine mi geldim ne? Oyun gerçekten bir hit, kesinlikle on numara! Neyse sakinleşeyim; tamam yavrum, tamaaaam, geçti...

Açılış introsunun hakkını vermişler. Tüm yollardan kesitler ve Ford Focus Rally Car ile yapılan bir şovu gösteren introya, müziği de tam oturmuş. Seyredip de gaza gelmemek mümkün değil. Oyunda intro dahil hiçbir yerde yüksek çözünürlük videolar olmadığı için grafiksel bütünlük de bozulmamış. Tabii burada hoşuma gitmeyen bir mevzu var. Bendeniz söylemesi ayıptır Subaru Impreza hastası bir şahsiyet olduğumdan mütevellit, Colin Mcrae'nin Focus takımına geçtiğini öğrendiğimde çok sinir olmuştum. Doğal olarak bu kez oyun ilki gibi Impreza WRX'in değil Ford Focus'un üzerine kurulu.

Colin McRae 2.0, bir önceki versiyonuna göre çok ciddi değişiklere uğramış; kendisini tamamen yenilemiş. İlk bakışta oyunun menüleri göze çarpıyor. Mavi-gri bir fon üzerindeki beyaz harfler sürekli akıyor ve siz değişik seçeneklerin üzerine geldiğinizde, bu seçeneklerle ilgili şekiller alıyorlar. Örneğin "Drivers"(sürücüler) seçeneğinde bir kask, "Arcede" seçeneğinde ise birbirini geçen arabalar haline geliyorlar. Bu yeni tarz aslında bir oyun değil de, başka ciddi bir program havasında; baksanıza, oyunun versiyonu bile 2.0! Bu yeni menü tasarımı, benim bir oyunda gördüğüm en kullanışlı ve en güzel görünen tasarım diyebilirim.

Sizin için ne kadar önemli bilmem ama, oyun beş farklı dil seçeneği sunuyor. Hızınızın Km/h veya M/h cinsinden gösterilmesini options seçeneğinden ayarlayabiliyorsunuz. Her biri on ayaktan oluşan sekiz ralli parkuru var. Bu sayı, özel etaplarla birlikte, nereden baksanız doksan'a çıkıyor. Oyunu dört kişi ile oynama imkanına sahipsiniz fakat multi tap desteği yok. Tek bir joypad ile ve sırayla oynayabiliyorsunuz. Ah bir link desteği olsaydı, oyunun vereceği zevk ikiye katlanırdı (bu link desteği yok demek oluyor).

"Otomobiller"

Ford Focus 2000
Ford Focus 1999
Ford Focus 2000 Alternatif 1
Ford Focus 2000 Alternatif 2
Ford Sierra Cosworth
Ford Racing Puma
Mitsubishi Lancer Evo VI
Mitsubishi Lancer Evo VI Alternatif 1
Mitsubishi Lancer Evo VI Alternatif 2
Mitsubishi Lancer Evo VI Road Car
Mini Cooper S
MG Metro 6R4
Toyota Corolla WRC
Subaru Impreza WRC
Peugeot 206 Kit Car
Peugeot 205 Turbo 16
Seat Cordoba Kit Car
Lancia Integrale
Lancia Integrale Alternatif 1
Lancia Integrale Alternatif 2
Lancia Stratos

Not: başlangıçta sadece 6 araba var ama siz diğerlerini kolay yoldan açmak isterseniz, "Create New Driver Profile" ekranında ONECAREFULOWNER yazın. Tüm bölümler içinse "HELLOCLEVELAND".



"MegaEmin™ dururken Colin de kimmiş?"

Kim koymuş bu taşı buraya?#!*?

Oyuna eklenen bir yeni özellik de Arcade seçeneği. Burada aynı yol üzerinde sizden başka beş arabayla, aynı anda yarışıyorsunuz. Zamana karşı yarışı sevmeyenler için sevindirici bir haber bu. Eğer tek başınıza zamana karşı yarışmak isterseniz hayalet arabayla kapışıp rekorunuza rekor katıyorsunuz. Diğer arabaların yapay zekaları çok gerçekçi olmuş. Öyle ki her yarıştığınızda kullanma tarzları değişiyor ve hep yolu takip etmiyorlar; bazen birisinin bir yere



bindirip spin attığını ve toparlanıp hızla yola geri girdiğine şahit olabiliyorsunuz.

Oyun grafik olarak da tamamıyla kendisini yenilemiş. Arabaların hatları çok daha netleştirilmiş, öyle ki her arabada en az 750 poligon kullanılmış. Camları saydam, içleri rahatlıkla görülüyor. Arabaların hasar efektleri arttırılmış. Ne tarafından çarparsanız o



tarafı yamuluyor ve eski oyundan çok daha fazla detaylı. Farlar, camlar kırılıyor, tamponlar düşüyor, motor kaputu zıplamaya başlıyor, hatta ağaca girdiğinizde bagaj kapağı sonuna kadar açılıp geri kapanıyor. Daha da abartırsanız motordan simsiyah dumanlar çıkmaya başlıyor ve neredeyse yolu bile görmenizi engelliyor. İşte aracınızın herhangi bir yerinde meydana gelen bu hasarlar, oyununuzu ciddi bir şekilde etkiliyor. Servis alanına girdiğinizde aksayan parçaları değiştirmezseniz, bir sonraki yarışta büyük problemlerle karşılaşıyorsunuz. Servis alanına



"Parkurlar"

- Finlandiya
- Yunanistan
- Fransa
- İsveç
- Avusturya
- Kenya
- İtalya
- Birleşik Krallık

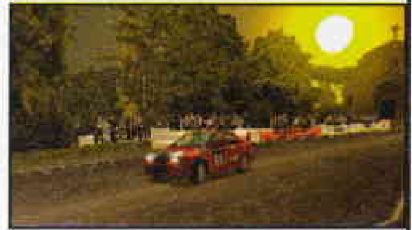
genelde iki ayakta bir giriyorsunuz ama eski oyundaki gibi parayla değil zamanla sınırlısınız. Ee, tabii ki gerçekte McRae için para söz konusu bile değil. Adam her yarışa birbiri ile eşdeğer en az beş arabasıyla gidiyor. Geçenlerdeki bir yarışta 160 km. hız ile ağaca girip, bir arabasını hurdalığa yolladı. 60 dakika içerisinde en önemli parçaları değiştirmelisiniz. Bu özellik oyuna asıl ralli ruhunu getiren özellik olmuş. Çünkü artık Allah ne verdiyse gazlamak yerine, doğru frenajla, arabanıza hasar vermeden kullanmaya çalışıyorsunuz. Diğer ralli oyunlarında otuz kere takla atsanız bile aracınız aksamıyordu; şimdi ise böyle bir durum söz konusu değil.

Aracınızla yol dışına çıktığınızda bazen çimler uçuşuyor, yol kenarındaki seyirciler (ne kadar yine kağıt gibi olsalar da) sizi oyuna konsantre ediyorlar. Egzozunuzdan, verdiğiniz devir kadar duman çıkıyor. Bununla da kalmayıp, vites değişimlerinde, özellikle de Impreza'da, ateş bile görünüyor. Yunanistan parkurunda, hızlı girdiğiniz bir virajdan çıkarken gözünüzü alan güneş ışığının yansıması, tarifsiz bir güzellik oluşturuyor. Kamera açıları, eski oyundaki gibi çok iyi, ama bazı yerlerde yavaş kalıyor ve arabanızı önden görüp bir yerlere toslamanıza sebep olabiliyor. Hava şartları da fazlasıyla etkili ve güzel, ama dikkat, her an değişebiliyor. Replay'ler yakışmış; eskisi gibi araba doing doing zıplamıyor. Fizik motoru çok iyi. Ani zumlar ve güzel açılar, replayleri seyretmeden geçmenize engel oluyor.

Tüh bee, daattık şanzumanı...

Araçların motor, özellikle de turbo sesleri çok detaylı. Lastiğin ve çakıl taşlarının çıkardığı sesler neredeyse gerçeğinin aynısı. Yolları yine Nicky Grist tarif ediyor ama upsss; arada bir kaçırıyor ve bu size ciddi derecede bir zaman kayıplarına mal olabiliyor. Müzik sadece Arcade seçeneğinde var ve orası için yeterli. Rallide ise tam benim sevdiğim gibi; sadece motorun ve yolun sesi.

Eğer Codemasters, Colin McRae Rally 2.0'ın tanıtımını iyi yapabilirse, "Sega Rally" isminden çekinmesine hiç gerek kalmayacak. Ne de olsa bu oyun bir çok yönüyle daha üstün. Colin McRae Rally 2.0, PlayStation'daki tartışmasız en kaliteli ralli oyun. Kontrolleri, görünüşü, gerçekçiliği, her türlü seçeneği, ne ararsanız var. Colin McRae ve co-pilotu Nicky Grist size yeni ralli dünyasında şampiyon-



lukları yaşatmaya hazırlar; eğer siz de hazırsanız. PC'ciler mi? Eh, siz biraz bekleyeceksiniz artık ehi ehi ehi! Bu arada benim resmimi görmek isteyen okurlarıma, sayfayı iyi incelemelerini tavsiye ederim. Resimdeki şahsiyet, Colin McRae'nin hocası olan MegaEmin™'e aittir.

Bye&Smile...

Emin Barış

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Grafikler, hızı engellemeyecek şekilde optimum derecede tutulmuş. Yol ve araba dizaynları çok kaliteli.

Ses ve Müzik

Ralli oyunu olduğu için müzik pek ön planda değil ama sesler gerçeğine çok yakın.

Oynanabilirlik

Joypad konfigürasyonu eski oyundakinden farksız ve hala kullanışlı. Arabaların her birinin farklı özellikler taşıyor.

Atmosfer

Sanki gerçek rallide yarışıyorsunuz, arabanız hasar alıyor, belli yerler dışında servis alamıyorsunuz.

LEVEL Notu %95

Diyeceğim odur ki, bu oyunu ne pahasına olursa olsun edinin. Arşivinizde yıllarca eskimeyecek bir oyun olarak kalacaktır.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 4
- Memory blok: 1
- Analog joypad desteği: % 100
- Dual Shock desteği: % 80
- Link desteği: Yok
- Multi Tap desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Var
- Tabanca desteği: Yok
- PC versiyonu: Yok



CONSOLE MASTER

Playstation için bir dolu incik cıncık.

Ooow, hoşgeldiniiiiz, hoşgeldiniiiiz, söyle buyrun efendim. Sayfamıza şerefler verdiniz. Görüşmeyeli nasılsınız, iyi misiniz? İyisiniz iyisiniiiiz. Nasıl olmayasınız ki; yaz, deniz, güneş, kızlar(ya da erkekler, duruma göre) ve en önemlisi de piyasaya yağan kaliteli oyunlar. Bu yaz hiç de boş geçmiyor. Ben de yazın bir kısmını konsolları başında geçiren sizlere bonus keyifler sunmaya çalışıyorum. Hepinize iyi eğlenceler...

Şok Haber!!!



O da nesi? Birisi PlayStation 2 mı dedi? Evet, ben dedim. Hem de dedim ki, PlayStation2' nin Türkiye' ye geliş tarihi kesinleşmiş



dedim. 15 Kasım 2000 tarihinde dedim, 400 Dolara dedim, gidin alın dedim. İyi demiş miyim? Bir de 2001' de çıkacak olan PS2



Harddiskin fotoğraflarını ilk ben yayınlayayım dedim. Ve yayınladım. Oh be...

PlayStation Aksesuarları

Makinenizin opsiyonlarından ne kadar haberdarsınız? Bu geniş konuyu özetleyerek kısa başlıklar altında topladım. İşte daha keyifli oyunlar için gerekenler:

- **NTSC çipi:** Türkiye' de satılan PlayStation' ların tamamı PAL sistemini kullanır. Makinenizin İthal oyunları da çalıştırmasını istiyorsanız bu çipi taktırmalısınız. Zaten çoğunuzun makinesinde bu çip vardır.



- **Kontrolörler:** PlayStation için üretilmiş sayısız çeşit kontrol aleti var. Normal joypad, Dual Shock



ve Analog Joystick yanında duymadığınız bir çoğu. Bunlardan birisi Resident Evil tarzı(RPG)



oyunları tek elinizle oynamanız için üretilen GLOVE isimli aygıt. Neredeyse bir eldivene benziyor denebilir. Sırf Quake 2 için bir tek elli pad olduğunu biliyor muydunuz? Sol elde Grip-V, sağ elde ise mouse ile bu oyunu doyasıya oynayabilirsiniz. Uzaktan



kumandalı, ekstra titreşimli ve hatta rapid fire' lı bir ton çeşit seçeneğiniz var.



- **Direksiyon:** Burası çok önemli işte. Bir yarış oyunundan beklediğiniz her şey var fakat direksiyonunuz yoksa, şu hususlara



ra dikkat etmelisiniz: Öncelikle titreşimli olmalı, sertliği elinize uygun olmalı, sağa sola çevirirken takır tukur etmemeli, üzerindeki tuşlar isteğinize göre programlanabilir olmalı, analog sistemi tam desteklemeli, en az 180 derece dönebilmeli, vitesi size uygun tarafta olmalı ve en önemlisi de ya kolay monte edilebilir ya da uygun bir yere vantuzla yapışabilir olması.

- **Yelek ve koltuk:** İşte aslında çok fazla bilinmeyen ama asıl keyif unsuru olan elemanlar. Araba koltuğunun şeklinde ve her koltuğa uyan bir kılıfa benzeyen sistemde, ekstra titreşim sağlayan 5 adet motor var. Adaptörle çalışan bu sistem, hem evinizde hem arabanızda(çakmağa takılarak), iki seviye ayarlı masaj aleti görevini de görüyor. Oyundaki yolun içine girmek isteyenler için ideal. Bir de giyileni var ki, bu biraz daha etkili. Özellikle dövüş ve silahlı macera oyunlarında her hareketi üzerinizde hissediyorsunuz. Şiddetle tavsiye ederim.

- **Silah:** Makinenize türlü şekilli(bazuka şekli dahil), titreşimli, rapid fire veya özel fonksiyonlara sahip bir sürü silah takabiliyorsu-



nuz. Piyasada da bol bol satılıyorlar fakat ben hiç tavsiye etmem, çünkü oyunları çok az ve



olanların çoğu da dandik.

- **Mouse:** Kim demiş PlayStation' da strateji oynanmaz diye? Mouse' umuz var efendim, inanmazsanız bakın işte resimde.





- **Memory Card ve ram sürücüleri:** Normal bir hafıza kartı 15 bloktur ve 1mb veri alır. Sıkıştırma sistemiyle 72 kanallık(72mb) hafıza kartı bile yaptılar ancak, çalışmalarında hep problem çı-









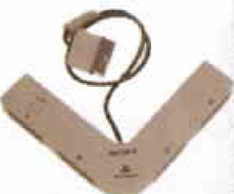
kartıyorlar. Sadece oyun içi save yaparsanız normal çalışıyorlar fakat memory card manager' dan dosya kopyalarsanız başlıyor sizi sınır etmeye. Bir de çok kullanışlı olan Ram drive var, pahalı ama hafıza kartı yerine bilgilerinizi bir diskete atıveriyorsunuz.

▪ **Link kablosu:** İki PlayStation' ı birbirine bağlayıp farklı ekranlarda multiplayer oynamak için tasarlanmış bir kablo. Tabi ki iki de televizyona ihtiyacınız oluyor.



Sonradan ram' ı çok zorladığı anlaşıldığından, link destekleyen pek fazla oyun üretilmedi; benim gibi satın alanların elinde kalan bir aksesuar. Denemek isteyenler için şu oyunlarda destek var: C&C Retaliation, Toca Touring Cars ve Dune 2000.

▪ **Multi tap:** Fifa serisinin tek makinede sekiz kişiyle oynanabildiğini biliyor muydunuz? Multi tap denilen alet, bir portu dörde



bölerek multiplayer desteği sunuyor. Birçok oyunda multi tap desteği var. Tavsiye ederim.

▪ **Ram kodu kartları:** Az çok biliyorsunuz artık, iki aydır anlatıyorum, ram kodları yazarak oyunlarda hile ve değişiklikler yapma-



nızı sağlayan aygıtlardır. Alacaksanız yüksek versiyonlu olmasına özen gösteriniz.

▪ **Video kart:** PlayStation' da VCD seyretmenize olanak sağlar. Yeni çıkanlarında dahili ram kod cihazı var. Genellikle yanlarında





gelen yaylar, boot sektörleri okunmayan CD' leri kapağı açık çalıştırmak içindir.



▪ **Mp3 çalar:** PlayStation' da mp3 CD' leri dinlemenize yarayan bir alet.

▪ **Dans pisti:** Özel bir programıyla dans öğretip, eğlendiriyor.



▪ **Pocket Station:** Hafıza kartı slotunu kullanan ve yanınızda taşırken, dosyalar üzerinde oynamalar yapmanıza olanak küçük bir cihaz.

▪ **PC bağlantı aksesuarları:** Datel' in dahili cihazı sayesinde, makinenizi bir PC' ye bağlayabilir, save dosyalarınızı harddiskinize kopyalayabilir, internetten dosya alabilir ve yollayabilirsiniz. İçindeki programı Datel' in sitesine bağlanarak upgrade edebilirsiniz.



Okurdan Gelenler

Hmmm, bakalım bu ay sizlerden neler gelmiiiş... İsmi lazım diil, bir arkadaşımız, ben "ilginç şeyleri yollayın" deyince aklına hemen kaplumbağası gelmiş. Bana su kaplumbağasının konuştuğunu ve Türkçe olarak wuauarrrh guauarrrrh dediğini yazmış. Pes diyorum başka bir şey demiyorum. Geçen ay size, kendi kendine ram kodları yapan bir arkadaşımızdan bahsetmiştim; Gökhan Muharremoğlu. Bu ay da bize Driver' da kare tekerlekli araba kodunu ve Metal Gear Solid Integral' deki Ninja ile nasıl oynandığını açıklamış.

Driver' da arabanız kare tekerlekli(kimin işine yara bilemem artık):

801414A0 - 0000

Metal Gear Solid Integral' de Ninja ile oynamak içinse, iki saatte, hiç enerji kullanmadan ve hiç yakalanmadan, extreme de hiç continue kullanmadan oyun bitirmek gerekliymiş.

Berk, tam bir Gran Turismo hastasıymış ve oyunda bulduğu ilginç noktaları bizimle paylaşmak istemiş:

Araba yıkamak için 5000 kredi gerektiği yazılı ama aslında sadece 50 krediye mal oluyor. Programlama hatasından dolayı kesinlikle %100 yapamıyorsunuz. En fazla %98.2' ye ulaşabiliyorsunuz. Garajınızdaki araba sayısı 100 ile limitli. Bu yüzden ikinci hafıza kartınızı da garaj olarak kullanırsanız garajınız ikiye katlanır. Berk' e de teşekkür ederiz.

Mersin' den Yusuf Tırtır ise bize Street Fighter EX 2 Plus' ta gizli kalan karakterleri nasıl açacağımızı anlatmış: ana menüde "Bonus" a gelip 2 kere starta basın. "Director" e gelip 4 kere starta basın. "Practice" e gelip 1 kere, ve "Arcade" e gelip 5 kere bastığınızda, gizli kalmış olan Garuda, Shadow Geist, Kairi, ve Hayate açılmış olacak.

Sizin de elinizde, bizimle paylaşmak istediğiniz ilginç bilgiler varsa bana yollayın resminizle birlite yayınlayayım. (Ne konsol Master köşesinde ne de Posta Kutusunda okuyucu resmi yayılamıyoruz Emincim. Arkadaşlar boşuna resim yollamayın, valla da billa da yayınlamıcam-Cem)

Ayın Ram Kodları

Ups, kodlara pek yer kalmadı, sadece iki oyun...

▪ Gran Turismo 2 için verdiğim nitro şifresi çok beğenilmiş. Alın bu da Gran Turismo 1 için olanı(laf aramızda daha iyisi):

Player 1 Nitro (R3)
D00BC1C6 - 0004
800B6F3E - 0006
D00BC1C6 - 0004
800B6F42 – 0006

Player 2 Nitro (R3)
D00BC286 - 0004
800B7C72 - 0006
D00BC286 - 0004
800B7C76 – 0006

▪ Galerians:

Sınırsız HP:
801AF972 - 00C8
801C2F9C 00C8

AP yok:
801AF96C – 0000

Sınırsız Nalcon:
801AF978 - 00C8

Sınırsız Red:
01AF97C - 00C8

Sınırsız D-Felon:
801AF980 - 00C8

Maksimum psychic seviyesi:
301C2FA6 - 00C8

Son Sözüm

Affınıza sığınarak, birazcık da bana dokunan konulara yer ayırmak istedim. İnsanlardan e-mailler geliyor, bandrollü oyunlar alıyorum ama sahtesiyle aynı diyorlar. Haklısınız, bandrollü ama kopyasının aynısı olan oyunlar aslında sahte. Kültür Bakanlığı, sahte oyunların önüne güya geçebilmek için, üzerlerine bandrol yapıştırıp naylon kaplıyor. Kendisine de pay koyarak, aynı oyunun daha pahalıya satılmasını sağlıyor. Şimdi soruyorum; bununla nasıl kopyacılığın önüne geçiyorsunuz? Üreticilerin telif ücretlerini almak size mi düşüyor? Sahte ve lisanssız ürünleri sattırmaya özendirerek insanlara hem kötü örnek olup, hem de onları kazıklamıyor musunuz?

Geldik bir Console Master' ın daha sonuna. Gelecek ay Driver 2, Medal Of Honor Underground, Tenchu 2, Music 2000, Dino Crisis 2, 007 Racing, Metal Gear Solid 2, Chase The Express, Resident Evil Code: Veronica ve daha nice konsol oyunları hakkında geniş bilgiler edinmek istiyor musunuz? Ya Console Master' daki PlayStation 2, X-Box, Dreamcast ve Dolphin karşılaştırmasını okumak? O zaman Eylül LEVEL' ı sakın kaçırmayın; konsolcuların bahtına güzel bir sürpriz bile çıkabilir belki, kim bilir... (ben:) Bye&Smile...

MegaEmin

DIABLO II

Gizli inek bölümünün sırrını açıklıyoruz.

Umarım Diablo 2 oynamaktan bu rehbere ayıracak zaman bulabilirsiniz. Bunu yapsanız iyi olur çünkü bu rehberde aradığınız çoğu şeyi -hatta aramadıklarınızı ve bilmediklerinizi bile- bulabileceksiniz. Örnek mi? Diablo'da bir espri olarak geçen The Secret Cow Level'e nasıl ulaşacağınız mesela. Veya toparladığınız o mücevherlerin her bir seviyesinin tam olarak ne işe yaradığı. Tüm şehirlerde bulacağınız NPC'lerin özellikleri. Oyunda karşılaşacağınız tüm unique yaratıklar ve özellikleri. Ya da yaratıkların ayaklarının dibinde gördüğünüz auraların ne anlama geldiği. Horadric Cube ile neler yapabileceğinizi bilmek istemez misiniz? Nasıl, yeterince çekici geldi mi? Eğer bu rehberle yetinemezseniz bu oyunla ilgili merak ettiğiniz her şeyi email yoluyla sorabilirsiniz. Eğer belli bir konuda fazla soru gelirse önümuzdeki ayda daha farklı konularla rehbere devam ederiz. Hadi bakalım fazla uzatmadan Diablo 2'deki cevherlere bir bakalım.

HORADRIC CUBE REÇETELERİ

Diablo 2'deki en eğlenceli quest eşyalarından biri Horadric Cube. Aslında bundan başka eğlenceli quest eşyası olduğu da söylenemez ama olsun. Horadric Cube'u Act II'de Cain'den alacağınız ikinci quest sırasında Halls of Dead'de bulacaksınız. Bu kübün asıl kullanım amacı Act II'de Horadric Staff ve Act III'te Khalim's Will silahlarını oluşturmak. Bunların parçalarını bulup kübün içine koyacak ve birleştireceksiniz. Nasıl mı? Horadric Cube içerisinde 16 birimlik boş yer bulunduran bir küp ve içine konan eşyaları birleştirerek farklı bir eşya oluşturma yeteneğine sahip. (Bu arada onu aynı zamanda fazla eşyalarınızı taşımak için de kullanabilirsiniz. Inventory'nizde kapladığı 4 yere karşı, 16 yer kazanmış oluyorsunuz). Blizzard, Horadric Cube ile yapabilecekleriniz hakkında bilgi vermiyor ve etrafta da yapabileceğiniz şeylere dair bir çok rivayet dolaşıyor. Elbette bunların hepsi doğru değil. Aşağıda şu ana kadar bilinen ve doğruluğu onaylanmış Horadric Cube reçetelerini bulacaksınız.

(Sırasıyla: Kübün içerisine yerleştirilecek olan eşyalar, sonuçta meydana gelen eşya veya olay, açıklama)

Wirt's Leg + Tome of Town Portal: Secret Cow Level'e açılan Kırmızı Portal. Bu level hakkında daha ayrıntılı bilgiyi ve resimleri bir sonraki bölümde bulabilirsiniz. Bu birleşimi kullanmak için Rogue Camp'ta olmanız gerekiyor.

Skull hariç her türden bir Perfect Gem + Amulet: Prismatic Amulet. Tüm dirençlere %18-24 ekler. Şu andaki versiyonunda bazı hatalar olabiliyor, Blizzard bunu ilerki patch'lerde düzeltmeyi düşünüyormuş.

Aynı türden 3 Perfect Gem + Bir büyülü eşya: Yüksek seviyeli herhangi bir eşya. Büyülü eşya olarak silah, zırh veya takı kullanabilirsiniz.

Herhangi tür ve kalitede 6 Gem + 1 Sword: Soketli Longsword. Bu tarifi Deckard Cain ile Horadric Cube hakkında konuştuğunuzda alıyorsunuz. Diğer silah türlerini de kullanabiliyor olabilirsiniz ama sanırım sonuçta daima longsword veriyor.

Aynı tür ve kalitede 3 Gem: Aynı türden bir üst kalitede Gem. Eğer üç tane Perfect Gem koyarsanız birleşme olmaz. Ayrıca Horadric Cube, içine konan her şeyi birleşim işlemine soktuğundan; örneğin içine üç tanesi aynı tür ve kaliteden, diğerleri ise farklı birkaç tane daha Gem koyarsanız yalnızca 3 Gem işleme girer ve yine bir üst kalitede bir tane Gem elde edersiniz. Koyduğunuz diğer Gem'ler ise kaybolur.

1 Ring + 2 Topaz: 1 Coral Ring. Bu yüzük genellikle %21 – 30 arasında elektrik direnci verir.

3 Ring: 1 Amulet

3 Amulet: 1 Ring

3 Healing Potion + 3 Mana Potion + 1 Gem: 1 Full Rejuvenation Potion. Kübe konulacak iksirlerin veya Gem'lerin kalitesinin bir önemi yok.

3 Healing Potion + 3 Mana Potion: 1 Rejuvenation Potion. Konulacak iksirlerin kalitesi önemli değil.

1 Healing Potion + 1 Strangling Gas Potion: 1 Antidote Potion. Konulacak iyileştirici iksirin kalitesi önemli değil.

1 Spear, 1 Quiver Arrow: 1 Set



TABLO 1

SHRINE'LAR

Diablo 2'deki en büyük yeniliklerden biri etrafta bolca bulacağınız shrine'lar olacaktır. Bu shrine'ların ne işe yaradığı genellikle isimlerinden anlaşılıyor ama yine de iyi bir rehberde tüm bu shrine'lardan tam ayrıntılarıyla bahsetmemek olmaz. Bulacağınız shrine'ların bazıları zamanla tekrar kullanılabiliyor (recharge), bazıları ise tek kullanımlık. Tek kullanımlık olanları da parantez içerisinde belirteceğim.

Armor	Armor'u %100 oranında arttırır.
Combat	To-Hit ve Maximum Damage'i %200 oranında arttırır.
Experience	Öldürdüğünüz yaratıklardan %50 daha fazla experience kazanırsınız. (Tek kullanımlık)
Exploding	Dokunduğunuzda önce size zarar verir, sonra da yerde birçok fulminating potion yaratır. (Tek kullanımlık)
Fire	Dokunduğunuzda shrine'ın yakınında bulunan herkesi (siz de dahil olmak üzere) etkileyen fire bolt'lar yaratır. (Tek kullanımlık)
Gem	Üzerinizde taşıdığınız gem'lerden bir tanesini bir üst seviyeye çıkarır, eğer üzerinizde hiçbir gem yoksa rasgele bir chipped gem yaratır. (Tek kullanımlık)
Health	Sağlığınızı tamamen düzeltir.
Mana	Mananızı tamamen doldurur.
Mana Recharge	Mananızın geri dolma hızını %50 oranında arttırır.
Monster	En yakınınızdaki yaratığı bir unique yaratık olarak yeniden yaratır. (Tek kullanımlık)
Poison	Dokunduğunuzda sizi zehirler, sonra da yerde birçok choking gas potion yaratır. (Tek kullanımlık)
Portal	Bir town portal açar ve bu portalı birçok kez kullanabilirsiniz. (Tek kullanımlık)
Recharge	Mananızı normalde %400 daha hızlı olarak doldurur.
Refilling	Sağlığınızı ve mananızı tamamen doldurur.
Resist Cold	Soğuğa karşı olan direnci %75 oranında arttırır.
Resist Fire	Ateşe karşı olan direnci %75 oranında arttırır.
Resist Lightning	Elektriğe karşı olan direnci %75 oranında arttırır.
Resist Poison	Zehire karşı olan direnci %75 oranında arttırır.
Skill	Tüm skill'lerinizi 2 arttırır.
Stamina	Tükenmeyen stamina verir.
Well	Sağlığınızı ve mananızı yarısına kadar doldurur.

TABLO 2
YARATIK AURALARI

Unique yaratıkların birçok özelliği olabildiğini biliyoruz. Mesela bazıları Extra Fast, bazıları Extra Strong olabiliyor. Hatta bazıları Extra Strong Cold Enchanted gibi birden çok özelliğe bile sahip olabiliyor. Bu özellikler arasında en güçlü ve etkili olanlardan biri de Aura Enchanted adı ile tanımlanan auralar. Bu özellik unique yaratığa rasgele bir saldırı aurası veriyor ve bazı durumlardan bu aura yaratığın çevresindeki diğer yaratıkları da etkileyebiliyor. Eğer oyunu bir Paladin olarak oynuyorsanız ve bütün auralara sahip olabilecek kadar yüksek level bir karaktere sahipseniz bu auraların isimlerini ve ne işe yaradıklarını biliyorsunuzdur. Ama Paladin olarak oyanamayanların bu auralar hakkında bilgi sahibi olmasının pek bir yolu yok. Tabii bu rehber haricinde...



Might

Yayılıyor mu? Evet

Ne İşe Yarar? Yaratıkların verdikleri zararı arttırır. Necromancer'ın Amplify Damage lanetinin tam tersi olarak açıklayabiliriz. Amplify Damage sizin yaratıklara verdiğiniz zararı arttırıyordu.

Nasıl Tanırım? Eğer bir grup yaratığın ayaklarının dibinde dönen, dikenli sarı bir aura görürseniz Might ile karşılaştınız demektir. Zaten bir süre sonra etrafınızı saran yaratıkların çok zorlu olduğunu ve hit point'lerinizin çok hızlı azaldığını fark edeceksiniz.



Thorns

Yayılıyor mu? Evet

Ne İşe Yarar? Yaratığa vurarak verdiğiniz zararın bir kısmı size zarar olarak geri yansır.

Nasıl Tanırım? İki adet dönen sarı yay şeklinde görülür. Yakın dövüş kullanan oyuncular her bir vuruşlarının sağlıklarını azalttığını fark edeceklerdir. İlk olarak unique yaratığı öldürerek bu auranın diğer yaratıklara yayılmasını engelleyebilirsiniz.



Holy Fire

Yayılıyor mu? Hayır

Ne İşe Yarar? Yakındaki oyunculara belli aralıklarla ateş zararı verir.

Nasıl Tanırım? Dışa doğru dönük sarı dikenler şeklindedir. Size saldıran hiçbir yaratık olmadığı halde zarar gördüğünüzü fark edeceksiniz. En iyi korunma yolu ateşe karşı direncinizin yüksek olmasıdır.

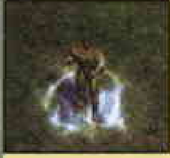


Blessed Aim

Yayılıyor mu? Evet

Ne İşe Yarar? Yaratıkların saldırı şanslarını yükseltir.

Nasıl Tanırım? İçe doğru spirallenen kırmızı ince yaylar şeklindedir. Görmeniz pek de kolay olmayabilir. Çok etkili bir aura olmasa da yayılabildiği için etrafınızdaki yaratıkların size daha sık vurabildiklerini görebilirsiniz. Savunma oranınız düşmüş gibi bir etkiye uğrarsınız.



Holy Freeze

Yayılıyor mu? Hayır

Ne İşe Yarar? Yakındaki oyuncuları soğutur.

Nasıl Tanırım? Girdap şeklinde dönen mavi ve beyaz karışım şeklindedir. Aniden maviye dönerseniz bir yaratıkta Holy Freeze aurasının olduğunu anlayabilirsiniz. Mavi iken karakteriniz hem hareket hem de saldırı olarak yarı yarıya yavaşlar. Act II'nin son yaratığı Duriel bu auraya sahiptir.



Holy Shock

Yayılıyor mu? Hayır

Ne İşe Yarar? Yakındaki oyuncuları elektrik şoku verir.

Nasıl Tanırım? Pek fazla hareket etmeyen dokuz köşeli beyaz yıldız şeklindedir. Eğer oyuncu aura sahibi yaratığa çok yaklaşırsa, ayağının dibinde elektrikler görünmeye başlayacak ve oyuncuya zarar verecektir. Yüksek seviyeli yaratıklardayken çok etkili olabilir.



Fanaticism

Yayılıyor mu? Evet

Ne İşe Yarar? Saldırı hızını ve saldırı şansını arttırır.

Nasıl Tanırım? Büyük, turuncu renkli, dönen bir auradır. Etkisi aynı Blessed Aim'deki gibidir ama onun etkisinin yanı sıra yaratıklar size daha da hızlı saldıracaklardır. Yayıldığı için, bu auraya sahip olan yaratıkların etrafınızı sarmasına izin vermemeye çalışın.



Conviction

Yayılıyor mu? Sayılır

Ne İşe Yarar? Savunmayı ve dirençleri azaltır.

Nasıl Tanırım? Parlak yeşil çember şeklindedir. Kolayca tanımlanabilir, çünkü oyuncuya yayılır. Ayağınızın dibinde yeşil bir çember görüyorsanız C tuşuna basarak karakter ekranını çağırdığınızda savunma oranınızın ve dirençlerinizin kırmızı rakamlarla yazıldığını göreceksiniz. Act IV'deki Chaos Sanctuary'deki Lord de Seis bu auraya sahiptir.

TABLO 3

GEM YETENEKLERİ

Bildiğiniz gibi artık Diablo'da slotlara sahip silahlar, kalkanlar ve miğferler var. Bir slota taktığınız gem'i bir daha çıkarma imkanınız olmadığından ve gem'leri de her yerde bulamadığınızdan, gem'leri kullanırken mümkün olan en doğru seçimi yapmalısınız. Oyunda 7 farklı gem bulunuyor: Amethyst, Diamond, Emerald, Ruby, Sapphire, Skull ve Topaz. Her bir gem'in beş farklı seviyesi var: Chipped (çentikli), flawed (kusurlu), normal, flawless (kusursuz) ve perfect (mükemmel). Gem'lerin seviyelerini yükseltmenin şimdilik bildiğim yalnızca iki yolu var: Birincisi bir gem shrine kullanmak, diğeri de Horadric Cube yardımıyla üst seviye gem yaratmak. Bunların dışında eklemek gerekirse oyunu normal zorluk seviyesinde bitirip, Hell ve Nightmare seviyelerinde oynarken yaratıkların bıraktıkları gem'ler daha üst seviyede olacaktır.



Amethyst

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chipped	15 – 19 ek saldırı şansı	+5/6 savunma	+3 güç
Flawed	20 – 29 ek saldırı şansı	+7/8 savunma	+4 güç
Amethyst	30 – 39 ek saldırı şansı	+9/10 savunma	+5/6 güç
Flawless	40 – 49 ek saldırı şansı	+11/13 savunma	+7/8 güç
Perfect	50 – 59 ek saldırı şansı	+15/17 savunma	+9/10 güç

Diamond

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chippet	Undead'e karşı % 125-129 zarar	Tüm dirençlere % 5/6 ek	Saldırı şansına +10
Flawed	Undead'e karşı % 130-135 zarar	Tüm dirençlere % 7/8 ek	Saldırı şansına +15
Diamond	Undead'e karşı % 136-145 zarar	Tüm dirençlere % 9/11 ek	Saldırı şansına +20
Flawless	Undead'e karşı % 146-155 zarar	Tüm dirençlere % 12/15 ek	Saldırı şansına +25
Perfect	Undead'e karşı % 156-170 zarar	Tüm dirençlere % 16/20 ek	Saldırı şansına +30

Emerald

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chipped	3 saniyede +2 zehir zararı	% 10 - 12 zehir direnci	+3 hüner
Flawed	3 saniyede +3 zehir zararı	% 13 - 16 zehir direnci	+4 hüner
Emerald	3 saniyede +4 zehir zararı	% 17 - 20 zehir direnci	+5/6 hüner
Flawless	3 saniyede +4 zehir zararı	% 21 - 25 zehir direnci	+7/8 hüner
Perfect	3 saniyede +5 zehir zararı	% 26 - 30 zehir direnci	+9/10 hüner

Ruby

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chipped	3 – 4 ateş zararı	% 10 – 12 ateş direnci	+6 – 8 max hit point
Flawed	3 – 5 ateş zararı	% 13 – 16 ateş direnci	+9 – 11 max hit point
Ruby	4 – 5 ateş zararı	% 17 – 20 ateş direnci	+12 – 15 max hit point
Flawless	5 – 6 ateş zararı	% 21 – 25 ateş direnci	+16 – 20 max hit point
Perfect	6 – 7/8/9/10 ateş zararı	% 26 – 30 ateş direnci	+21 – 25 max hit point

Sapphire

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chipped	1 – 3 soğuk zararı	% 10 – 12 soğuk direnci	+6 – 8 max mana
Flawed	2 – 3 soğuk zararı	% 13 – 16 soğuk direnci	+9 – 11 max mana
Sapphire	2 – 4 soğuk zararı	% 17 – 20 soğuk direnci	+12 – 15 max mana
Flawless	3 – 5 soğuk zararı	% 21 – 25 soğuk direnci	+16 – 20 max mana
Perfect	3 – 6/7 soğuk zararı	% 26 – 30 soğuk direnci	+21 – 25 max mana

Skull

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chipped	Vuruş, % 2 sağlık, % 1 mana çalar	Saldıran 2 zarar görür	+2 Sağlık, %8 Mana
Flawed	Vuruş, % 2 sağlık, % 2 mana çalar	Saldıran 3 zarar görür	+3 Sağlık, %8 Mana
Skull	Vuruş, % 3 sağlık, % 2 mana çalar	Saldıran 4 zarar görür	+3 Sağlık, %12 Mana
Flawless	Vuruş, % 3 sağlık, % 3 mana çalar	Saldıran 5 zarar görür	+4 Sağlık, %12 Mana
Perfect	Vuruş, % 4 sağlık, % 3 mana çalar	Saldıran 6/7 zarar görür	+4 Sağlık, %16/20 Mana

Topaz

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chipped	1 – 6 elektrik zararı	% 10 – 12 elektrik direnci	+%7 – 9 büy eşy bulm şansı
Flawed	1 – 7 elektrik zararı	% 13 – 16 elektrik direnci	+%11 – 13 büy eşy bulm şansı
Topaz	1 – 8 elektrik zararı	% 17 – 20 elektrik direnci	+%14 – 17 büy eşy bulm şansı
Flawless	1 – 10 elektrik zararı	% 21 – 25 elektrik direnci	+%18 – 20 büy eşy bulm şansı
Perfect	1 – 12/13/14/15 elektrik zararı	% 26 – 30 elektrik direnci	+%21 – 25 büy eşy bulm şansı

Javelin.

2 Quiver Arrow: 1 Quiver Bolt.

2 Quiver Bolt: 1 Quiver Arrow.

Bir de tamamen safsata olan bazı tarifler var. Bunlardan en ünlüsü ise 12 tane aynı tür Chipped Gem'in 1 adet Perfect Gem oluşturduğuna dair olanı. Eğer Gem'lerinizden olmak istemiyorsanız sakın kanmayın. Bunun nedenini yukarıdaki aynı tür ve kalitede 3 Gem'in açıklamasında bulabilirsiniz.

THE SECRET COW LEVEL

Geldik oyunun en büyük gizine. Böyle bir bölümün varlığı daha Diablo zamanında söylenirdi, ama espri olarak kabul edilirdi. Diablo 2'de ise Blizzard bir incelik yaparak meraklı oyuncular bulsun diye bu bölümü oyuna eklemiş.

İsterseniz öncelikle bu bölüme ulaşabilmek için yapmanız gerekenlerden bahsedelim. Bu bölüme ulaşmanızı sağlayacak portalı açmak için Wirt's Leg, Tome of Town Portal ve Horadric Cube gerekiyor. Horadric Cube'u nerede bulabileceğinizi Horadric Cube Reçeteleri kısmında açıkladım. Wirt's Leg'e gelince. Act I'in 3. questinde Deckard Cain'i bulma görevi alacaksınız ve eninde sonunda Stony Field'den Tristram'a giden bir portal açacaksınız. Stony Field haritasının sol üst köşesine giderseniz yerde yatan Wirt'in cesedini görebilirsiniz (Diablo'daki tahta bacaklı çocuk). Wirt'e tıkladığınızda etrafa birçok altın ve Wirt'in bacağı saçılacak. Bacağı alın. Tome of Town Portal'ı Rogue Camp'taki Akara'dan satın alabilirsiniz. Artık yapmanız gereken tek şey Wirt's Leg ile Tome of Town Portal'ı Horadric Cu-

be'un içerisine yerleştirip Transmute tuşuna basmak. Oyun ekranına döndüğünüzde sizi bekleyen Secret Cow Level Portal'ını göreceksiniz.

Tabii bu portalı açmanız demek hemen içeriye girip iki üç inek öldüreceksiniz ve rahat rahat oyuna geri döneceksiniz demek değil. Secret Cow Level'e geçtiğiniz anda dört bir yandan yaklaşık 50-60 tane inek size saldıracak. Zaten resimlerde de grup halinde inekleri görüyor olmalısınız. Tüm bölümde tahminimce 700'den fazla inek bulunuyor ve bunlar genellikle grup halinde saldırıyorlar. Hepsinin elinde standart olarak balta bulunuyor ve bu inekler gerçekten de çok güçlüler. Benim 27. level Necromancer'ımı yalnızca üç vuruşta öldürebiliyorlardı. Tabii her bir karakterin böyle durumlarda kullandığı bir stratejisi olmalı. Açıkçası burada Necromancer'ın Corpse Explosion yeteneği resmen katliam yaratıyor. Bu bölümü dört defa oynadım ve gördüğüm kadarıyla yalnızca bir tane unique yaratık var: The Cow King. Cow King öldüğünde genellikle bir unique eşya bırakıyor.

Bu bölüme niye en azından bir kere de olsa girmeniz gerektiğine gelince. Bu bölümde, oyunun tümünde topladığınızdan daha fazla Gem bulma şansınız var. Genelde öldürdüğünüz 20-25 inekte bir Gem bırakma ihtimalleri var. Bunun dışında ineklerin çoğu büyülü eşyalar bırakıyorlar, bunları toplayıp satarak oldukça iyi para kazanabilirsiniz.

Oyunu Save & Exit yapana kadar Secret Cow Level Portal'ı aktif olarak kalıyor. Yani bu süre içerisinde bu bölüme istediğiniz kadar gidip gelebilirsiniz. Oyundan çıkıp tekrar başlayınca portalın olmadığını göreceksiniz. Eğer bu bölüme yeniden gidip, ortalığı yeniden talan etmek isterseniz tekrar Tristram'a gidip Wirt's Leg'i almalı ve gerekli işlemleri yapmalısınız.

TABLO 4

NPC'LER

Diablo 2'de her Act'te farklı bir şehir ve bu şehirlerde yaşayan farklı NPC'ler var. Bu NPC'ler size Act'i tamamlamanız için verecekleri questlerin yanı sıra çeşitli konularda da yardımcı olacaklar. Oyun genelinde 4 Act'e dağılmış toplam 22 adet NPC karakter bulunuyor. Hadi onları biraz tanıyalım:

ACT I

Akara: Akara ile konuştuğunuz anda sağlığınız ve mananız tamamen dolar. Akara'dan potion, büyülü staff ve wand'lar satın alabilirsiniz.
Kashya: Size Blood Raven quest'ini verecek olan rogue'ların lideri. Bu görevi tamamladıktan sonra Kashya'dan adam kiralayabilirsiniz.
Charsi: Her türlü silah ve zırh satın alabileceğiniz Charsi, aynı zamanda hasar görmüş eşyalarınızı da para karşılığında tamir edecektir.
Gheed: Gheed'de de Charsi'de olduğu gibi silahlar ve zırhlar bulabilirsiniz. Gheed aynı zamanda size henüz tanımlanmamış eşyalar da satabilir (Gamble). Bu eşyalar genellikle çok pahalı oluyorlar ve sonuçta büyük ihtimalle hayal kırıklığı yaşıyorsunuz. Ben satın aldığım 7 Gamble eşyasında, 2 tane Unique bulabildim. Diğerleri çok sıradan eşyalardı.
Warriv: Act I'deki 6. quest'i tamamladığınızda Warriv sizi Act II'ye götürecek.
Deckard Cain: Eğer isterseniz Act I'deki 3. quest'i tamamlayıp Deckard Cain'i kurtardığınızda oyunun geri kalan kısmında eşyalarınızı ücretsiz olarak tanımlayacaktır. Eğer onu kurtarmazsanız, 6. quest'i bitirince kendiliğinden kurtulacak ama eşya tanımlaması için sizden para alacaktır.

ACT II

Atma: Act II'deki ilk quest'i almak için Atma ile konuşmalısınız.
Geglash: Geglash'la öylesine muhabbet edebilirsiniz.
Greiz: Greiz ile konuşarak size yardımcı olacak adamlar kiralayabilirsiniz.
Elzix: Elzix ile konuşarak yeni silahlar, zırhlar veya büyülü eşyalar alabilirsiniz. Ayrıca bu bölümde Gamble olayıyla ilgilenen kişi de yine Elzix.
Lysander: İyileştirici veya saldırı iksirlerinin yanı sıra bulabileceğiniz kilitli sandıkları açmak için anahtar da alabilirsiniz.
Fara: Fara ile konuştuğunuz anda sağlığınız ve mananız dolacaktır. Fara'dan çeşitli eşyalar alabilir ve hasarlı eşyalarınızı tamir ettirebilirsiniz.
Drognan: Çeşitli parşömenler, wand ve staff gibi büyülü silahlar almak için Drognan ile konuşmalısınız.
Meshif: Act II'nin sonunda Meshif ile konuşunca sizi Act III'e götürecektir. Ayrıca onunla konuşarak o andaki quest'leriniz hakkında ek bilgiler alabilirsiniz.
Deckard Cain: Yine Act I'deki 3. quest'e bağlı olarak ücretli veya ücretsiz eşya tanımlayabiliyor.

ACT III

Alkor: Çeşitli iksirler almak için Alkor'la konuşmalısınız. Alkor ayrıca bu bölümdeki Gamble adamımız.
Ormus: Onunla konuşunca sağlığınız ve mananız dolacaktır. Ayrıca ondan büyülü eşyalar ve iksirler alabilirsiniz.
Meshif: Meshif isterseniz sizi Act II'ye götürecektir.
Asheara: Bu bölümde adam kiralamak için konuşmanız gereken kişi Asheara. Aynı zamanda silah ve zırh da satıyor.
Hratli: Hratli de silah ve zırh satıyor. Aynı zamanda hasarlı eşyalarınızı da tamir edebilir.
Cain: Yine tanımlayıcı kişi olarak Cain'i bu bölümde de görüyoruz.
Natalya: O andaki quest'ler hakkında bilgi almak için Natalya ile konuşun.

ACT IV

Tyrael: Act IV'deki quest'leri öğrenmek için Tyrael ile konuşmalısınız.
Cain: Yine aynı işi yapıyor: Tanımlayıcılık.
Jamella: Jamella ile konuştuğunuzda sağlığınız ve mananız tamamen dolacaktır. Kendisi büyülü eşya satımı ve Gamble olayına bu bölümde bakan NPC'miz.

DIABLO 2 QUESTLER

ACT I

Quest 1: Akara'dan alacağınız bu quest'te Blood Moor'da bulunan Den of Evil'daki tüm yaratıkları öldürmelisiniz.

Quest 2: İlk quest'i bitirdikten sonra Kashya sizden eski bir rogue olan Blood Raven'ı öldürmenizi isteyecek. Blood Raven'ı Burial Grounds'taki (Rogue Encampment -> Blood Moor -> Cold Plains -> Burial Grounds) mezarlığın içinde bulabilirsiniz. Blood Raven karşılaşacağınız ilk güçlü yaratık.

Quest 3: 2. quest'i bitirince Akara sizden Cain'i bulmanızı isteyecek. Bu quest'i yapma zorunluluğunuz yok. Bu quest birkaç alt quest'ten oluşuyor. Bunları sıralayacak olursak: İlk olarak Cold Plains'ten Stony Field bölgesini gidin. Duvarlardan birinde bir mağara göreceksiniz. Bu mağara yoluyla Dark Wood'a ulaşın ve Tree of Inifuss'a dokunup parşömeni alın. Akara ile konuşun. Stony Field'deki stonehenge'e benzeyen taşlara parşömende yazan sırayla dokunun. Açılan portaldan Tristram'a geçip Cain'i kurtarın.

Quest 4: Bu quest'i açmak için Stony Field'daki Moldy Tome'a dokunun. Dark Wood'dan Black Marsh'a geçin ve oradaki kuleye girerek en alt kattaki The Countess'i öldürün.

Quest 5: Bu quest'i Charsi'den alacaksınız. Black Marsh'tan Monastery'e ulaşın. Buradaki barracks'ta Horadric Malus'u bulacaksınız.

Quest 6: Deckard Cain sizden Andariel'i öldürmenizi isteyecek. Onu Monastery'den sonra ulaşacağınız Catacombs'da bulacaksınız. Andariel Act I'in en güçlü yaratığı.

ACT II

Quest 1: Atma'dan alacağınız bu quest'te amacınız Sewers'ın



üçüncü katında bulunan Radament'i öldürmek. Sewers'a şehrin içindeki ve limandaki kapaklardan girebilirsiniz.

Quest 2: Bu quest'i açmak için Horadric eşyalarından birini bulmalı ve Cain ile konuşmalısınız. İlk quest'te Sewers'ın üçüncü katındaki parlayan bir sandıkta Horadric Scroll bulacaksınız. Horadric Cube için Dry Hills'ten ulaşacağınız Halls of the Dead'in üçüncü katına inmelisiniz. Horadric Shaft, Far Oasis'teki Maggot Lair'in üçüncü katında. Horadric Amulet ise Claw Viper Temple'ın ikinci katındaki sunağı kırdığınızda ortaya çıkacak.

Quest 3: Lost City'de dolaşırken etraf kararacak ve quest'i almış olacaksınız. Drognan ile konuşup Claw Viper Temple'ın ikinci katındaki sunağı kırın.

Quest 4: Bu quest için öncelikle 6. quest'i almış olmanız gerek. Jheryn ve Drognan ile konuşun. Palace'a girin ve Palace Cellar'a kadar inin. Üçüncü kattaki portaldan Arcane Sanctuary'e geçebileceksiniz. Buradaki amacınız The Summoner tarafından korunan Horazon'un günlüğünü bulmak.

Quest 5: The Summoner'a yaklaştığınız zaman bu quest aktif olacak. Göreviniz onu öldürmek. Onu öldürüp Horazon'un günlüğünü aldığınızda Canyon of the Magi'ye portal açılacak. Ama ilk olarak town portal ile şehre dönüp insanlarla konuşarak bu quest'i tamamlayın.

Quest 6: İlk quest'ten sonra Jerhyn ile konuşunca bu quest açılacak. Diğer quest'leri tamamladığında Horazon'un günlüğünden Tal Rasha'nın gerçek mezarının işaretini öğreneceksiniz. Canyon of the Magi'de doğru mezara girin (Kapıların yanlarındaki işaretlere dikkat edin). Eninde sonunda Duriel ile karşılaşacaksınız. Onu öldürün. Şehre dönüp Jerhyn ve Meshif ile konuşun.

ACT III

Quest 1: Bu quest'i açmak için Spider Forest'te öldürdüğünüz unique yaratıktan düşen Jade figürü almalısınız. Cain onu Meshif'e vermenizi söyleyecek. Meshif karşılığında size Golden Bird verecek. Cain ile konuşup, Golden Bird'ü Alkor'a verin. Onunla tekrar konuşup quest'i tamamlayın.

Quest 2: Bu quest'i Hratli ile konuşarak alacaksınız. Gidbinn kılıcını Flayer Jungle'da bulacaksınız (Kurast Docks -> Spider Forest -> Great Marsh -> Flayer Jungle). Yaklaşınca haritada simgesi çıkacaktır. Gidbinn'i Ormus'a götürün. Asheara ile konuşarak quest'i tamamlayın.

Quest 3: Bu quest Golden Bird quest'ini tamamladığınızda veya Khalim'in kalıntılarından birini bulduğunuzda Cain ile konuşarak etkinleştirilebilir. Khalim's Eye'ı Spider Forest'teki Spider Cavern'de bulacaksınız. Khalim's Brain Flayer Dungeon'ın 3. katında bulunuyor. Khalim's Heart için Kurast Bazaar'da ineceğiniz Sewers'ın 2. katına bakmalısınız. Son kalıntı olan Khalim's Flail ise Travincal'deki unique high council member yaratığını öldürdüğünüzde ortaya çıkacak. Bütün kalıntıları toplayıp Cain ile konuşun ve bu kalıntıları Horadric Cube'un içine yerleştirip Transmute tuşuna basın. Khalim's Will sizindir.

Quest 4: Alkor'dan alacağınız bu quest'i yapmanız zorunlu değil. Act III'te ikisi Kurast Bazaar'da, ikisi Upper Kurast'ta ve ikisi Kurast Causeway'de olmak üzere toplam 6 tane temple var. Bunlardan ismi Ruined Temple olana girerseniz Lam Esen's Tome'u bulabilirsiniz.

Quest 5: Travincal'e ilk girişinizde Ormus tarafından size verilecek bu quest'te amacınız Travincal'da bulunan Blackened Temple'daki High Council'i öldürmek.

Quest 6: Ormus'un verdiği bu quest için önce Blackened Temple'daki Compelling Orb'u Khalim's Will silahıyla parçalamalısınız. Açılan pasajdan Durance of Hate' geçin ve üçüncü kattaki Mephisto'yu öldürün.



ACT IV

Quest 1: Tyrael ile konuşarak bu quest'i alın. Dışarıda dolaşarak Plains of Despair'e giden yolu bulun ve orada bulunan Izuel'i öldürün. Ortaya çıkan ruhu ile konuşun. Tyrael'e dönüp quest'i tamamlayın.

Quest 2: İlk quest'i bitirince Cain ile konuşarak bu quest'i alabilirsiniz. Mephisto'nun soulstone'unu parçalamak için River of Flame'deki HellForge'a ulaşmanız gerekiyor (Outer Steppes -> Plains of Despair -> City of the Damned -> River of Flame). Oradaki Hephasto the Armorer'i öldürüp Hellforge Hammer'ı Hellforge üzerinde kullanın. Soulstone'u Hellforge'a yerleştirip parçalayın.

Quest 3: Tyrael'den alacağınız bu son quest'te göreviniz Diablo'yu öldürmek. Diablo ile karşılaşmak için önce Chaos Sanctuary'e girmeli ve burada bulunan 5 seal'i kırmalısınız. Beşi de kırılınca Diablo ortaya çıkacaktır. Diablo'yu öldürüp Tyrael'le konuşunca oyun tamamlanacaktır. Artık bir üst zorluk seviyesine geçebilirsiniz.

Eser Güven

Necromancer



Şu ana kadar ki yararlı bilgileri için Eser'e teşekkür ediyor ve yönetimi tekrar ele alıyoruz. Size çok daha doyurucu ve detaylı bir strateji hazırlayabilmek için her Level editörü farklı bir karakteri alarak, geliştirdi pişirdi ve her karaktere özel bir strateji rehberi hazırlandı. İşte benim Necromancer karakterim Urizen ve onu nasıl besleyip büyüttüğüm.

Necromancer'lar diğer tüm karakterlerden farklı tercihinize göre pek çok farklı çehreye bürünebilir. Yani yarattığı iskelet ve golemlerin arkasından koşup ortalığı lanete boğan bir karakter mi istiyorsunuz? Yoksa iskeletlerinizin önünden koşup diğer yaratıklara ilk siz mi saldıracaksınız?...bu size kalmış. Ben iskeletlerin arkasından koşmaktansa onların önünde düşman saflarına atılmayı hedefledim. Açıkçası bu bir parça daha eğlenceli bir yol gibi gözüküyor. Ancak 40-50 gibi çok yüksek Level'larda iskeletlerin arkasından koşan necromancer'lar çok daha güçlü oluyor.

Stat'ları nasıl yükseltmeli?

Her level'dan sonra aldığınız yeni stat puanlarınızı dikkatle harcayın. Eğer yarı fighter olmak, yani kılıç sallamak istiyorsanız her seferinde Strenght ve Dexerity'ye ikişer, Vitality ve Energy'ye dönüşümlü olarak bir puan verin. Eğer iskelet ordusunu yöneten bir mage olmak istiyorsanız başta Strenght ve Energy'ye ikişer Vitality'ye bir verin. Strenght'iniz 60-70 gibi pek çok zırhı giyebilecek seviyeye gelince onu bırakıp tamamen Energy'ye odaklanın.

Skillere Karar Vermek

Necromancer'ın gelişimini dört bölüme ayırabiliriz. İlk 6 level, 6 ila 18 arasındaki level'lar, 18-30 arası ve 30'dan sonrası. İlk 6 level'da yani korumasız ve zayıf olduğunuz dönemde en büyük gücünüz iskeletler olacak. O yüzden başta elden geldiğince Raise Skeleton ve Skeleton Mastery'ye yüklenin. En güzeli Raise Skeleton'a 2 ve Skeleton Mastery'ye 2 skill point vermek. Bu arada ilk Quest'ten gelen ekstra skill puanını Amplify Damage'e verin. Böylece oyuna başlerken elinizde olan wand'ı da kullandığınızda 3 tane 6-7 hasar veren ve Life'ı 35 olan iskeletiniz olacak. Amplify damage ile de iskeletlerinizin verdiği hasarı ikiye katlamış olacaksınız. Elbette wand yerine kılıç kuşanıp azalan bir iskeletinizin yerinede geçebilirsiniz. Bu tamamen statlarınızda mage'e mi yoksa fighter yeteneğinize mi ağırlık verdiğinze bağlı.

6-18. Level'lar Arası

6. Level'dan itibaren ayaklarınızın tam olarak yere basmaya başladığını göreceksiniz. İlk golem'iniz olan Clay Golem'i 6. level ile gelen ilk skill ile birlikte alın. Daha sonra saldırı gücünüzü geliştirmek için Raise Skeleton ve Skeleton Mastery'ye birer puan daha ekleyin. Eğer mage gibi oynuyorsanız daha sonraki seçiminiz Teeth ve ardından Corpse Explosion olsun. Teeth bence pek etkili değil ve ardından gelen skilleri açmak için bir skill puanı yatırmak dışında ihtiyacınız yok. Ama Corpse Explosion sayesinde kalabalık grupları kolayca dağıtabilirsiniz. Eğer fighter gibi oynuyorsanız Skeleton Mastery ve Raise Skeleton'a devam etmek en iyisi. Daha sonra 12. level'a gelene dek sadece skeleton mastery oynayın.

12. level ile birlikte oyun boyunca sürekli kullanacağınız iki skill'e Raise Skeleton Mage ve Iron Maiden'e sahip olacaksınız. Iron Maiden için acele etmeyin. Onu Iron Golem gelene kadar saklayacağız. Ancak Raise Skeleton Mage'e tam dört puan yatırın. Bu arada Act II'nin ilk questinden alacağınız skill'i eğer büyücü iseniz Raise Skeleton'a yatırın, eğer fighter modunda oynuyorsanız Raise Skeleton Mage'e. Daha sonra 18. level'a gelene dek kullanabileceğiniz iki skill puanınız daha kalacak. İsterseniz bunları Skeleton Mastery'ye yatırın, isterseniz Golem Mastery'ye yatırarak şimdiden Blood ve Iron Golem'lere yatırım yapın.



18-30 Arası Level'lar

Blood Golem'i mutlaka 18. Level'da alın. Blood Golem özellikle fighter tarzı oynayanların en büyük kozu olacak. Çünkü siz, Blood Golem'le birlikte saldırdığınızda, Diablo hariç bütün boss'ları (unique monster) çok kolay öldürebileceksiniz.

Eğer fighter olarak oynuyorsanız bundan sonraki dört puanınızı Iron Maiden'a yatırın. Eğer mage iseniz 2 puanınızı Iron Maiden'a iki puanınızı da Bon Spear'a yatırın. Böylece düşmanları sıcak bölgelere hiç girmeden uzaktan temizleyebilirsiniz. 23. Level'a geldiğinizde puanı harcamayıp bekletin. Çünkü 24. Level'da Iron Golem almaya hak kazanınca ona iki puan birden harcayacağız. Çünkü Iron Golem ikinci level'dan itibaren thorn damage özelliği kazanıyor. 24. Level'ın başında bu iki puanı Iron Golem'e yatırın ve bir sonraki level tekrar puanı ona verin.

Böylece düşmanlarınız Iron Golem'e her vurduklarında kendileri de hasar alacaklar. Bunun üzerine bir de Iron Maiden kullanınca kendi vuruşlarından aldıkları hasar artacak. Öyleki oyun bir süre için Iron Golem'e vurup yere yığılan düşman manzaralarıyla dolacak.

Arada aldığınız üç ekstra quest skill'i ile birlikte 30. Level'a kadar harcayacağınız 6 skill puanı var. Bence bunun en az dört tanesini Summon resist'e harcayın. Geriye kalan iki puanı elde tutup 30. level'dan sonra Revive, Bone Spirit, Fire Golem gibi iyi büyülere harcayabilirsiniz. Ya da geriye dönüp Skeleton Mastery'den Bone Spear'a kadar kullanışlı ve yararlı bulduğunuz büyüleri daha da güçlendirebilirsiniz.

Muhtemelen çoğunuz 30. Level'a gelmeden oyunu bitirmiş olacaksınız. Bence Nightmare'e geçmekte acele etmeyin ve 30. Level'a gelene dek Diablo'yu bir iki kere daha öldürün. Nightmare'de ölmek experience kaybı olduğu için ne kadar sağlam giderseniz o kadar iyi. Bundan sonrası size kalıyor. Eh Diablo öldürmüş birinin artık yardıma ihtiyacı yoktur her halde?

Tuğbek Ölek

1. raise
2. raise
3. mastery
4. mastery
5. amplify
6. clay -6
7. raise
8. mastery
9. raise teeth
10. mastery corpse explosion
11. mastery
12. skeleton mage
13. mage
14. mage
15. mage skeleton
16. mage
17. mastery
18. mastery
19. blood golem
20. bone spear Iron Maiden
21. bonespear Iron Maiden
22. bonespear Iron Maiden
23. Iron Maiden
24. Iron Golem
25. Iron Golem
26. Iron Golem
27. Summon Resist
28. Summon Resist
29. Summon resisit
30. Summon Resist
31. Revive
32. Bone Spirit
33.

BARBARIAN



Bir haftalık bir tatilden sonra dergiye gelince bir şeyleri değişmiş bulacağımı ve ben yokken alınmış kararlar olacağını tahmin ediyordum doğrusu. Ama "Hepimiz bir karakter seçtik, sana da barbar kaldı." cümlesi ilk duyduğumda canımı sıktı. "Barbar ne ki, bildiğimiz ayı işte !" dedim. Bana kalsa ya Paladin oynayacaktım, ya Amazon, belki de Sorceress, ama barbar değil, hiç değil...

Fikrimi değiştirmem uzun sürmedi.

Barbarın aslında oynaması çok eğlenceli bir karakter olduğunu anlamakla kalmayıp tüm dergiye de onaylattım (Daha doğrusu-diyecek ve ihtiyaç molaları dışındaki kesintisiz oynama süremi gördükten sonra onaylamak zorunda kaldılar). Makine başına oturmamdan kısa bir süre sonra herkesin barbarın iksir arama sesini taklit ederek "aargh,uurgh" diye bağrışması da bundan olsa gerek!

Barbar, oyuna Paladin ile birlikte 85 puan toplamıyla başlayan iki karakterden biri. Gucunün ve yaşam enerjisinin yüksekliği (Vitality puanını 1 artırdığınızda life puanı 4 artıyor ki, bu yeterince önemli bir özellik) onu dövüşte oldukça etkili bir hale getirse de önemli iki zayıf noktası bulunuyor. Bunlardan biri büyüye yatkın olmaması (Enerjiye 1 eklediğinizde mana 1 artıyor ki, bu da yeterince önemsiz bir özellik), diğeri ise kendini göğüs göğse çarpışmanın içine atmak zorunda kalması. Ama zamanla bu sorunlara da çare bulunuyor.

BAR..

Barbar için oyunun başlarında işler oldukça kolay gidiyor. Yüksek gücünün yardımıyla (30 güç puanı ile başlıyorsunuz ve Sorceress'in 35 olan enerjisi haricinde hiçbir karakterde 30'un üzerinde bir özellik yok.) hem ilk bölümlerde bulduğu zırhları giymede sorunu olmuyor, hem de vurduğunu bir seferde indiriyor. Size önerim ikinci seviyeye yükseldiğiniz anda Find potion yeteneğini almanız ve aldığınız beş puanı enerjinize eklemeniz. Böylelikle mananız 11'den 16'ya çıkacak. Şimdi biraz matematik çalışalım : Find potion yeteneğinin birinci derecesinde bir cesedin üzerinde iksir bulma şansınız yüzde on beş. Bu da yedide birden daha yüksek bir şans demek. Oysa siz bu yeteneği iki mana harcayarak yapıyorsunuz, yani sekiz deneme şansınız var. Kısacası şimdiden kârdasınız. Üstelik mananın yavaşça dolduğunu da göz önüne alırsanız biraz beklemek şartıyla sekizden çok daha fazla deneme yapabilirsiniz. Bu yetenek oyun boyunca oldukça işinize yarayacaktır, çünkü her bölüm geçtiğinizde bulduğunuz iksirlerin gücü de artıyor. Hatta ara sıra full rejuvenation iksiri bile denk getirebilirsiniz. Ama bu yeteneği ikinci dereceden fazla ilerletmeyin, çünkü şansınız yüzde yirmi dörde çıkıyor ve bu da harcayacağınızdan çok daha fazla iksir bulmanız demek.

BAR...

Yine ilk bölümlerde kendinize bir silah türü seçip onun üzerinde uzmanlaşmaya başlayın derim, örneğin üçüncü ve dördüncü seviyeye geçerken kazandığınız yeteneklerden birini bu işe harcayabilirsiniz. Ben biraz tutucu davranıp "Barbar kullansa kullansa balta kullanır" dedim, ancak sizin keyfiniz ne ister bilmem. Diğerini ise Howl yeteneğini almak için kullanabilirsiniz. Bu, dört bir yanınızın sarıldığı durumlarda düşmanların korkup kaçmanızı sağlayacak ve size zaman kazandıracaktır. Beşinci seviyeye geldiğinizde ise Bash özelliğini almanızı tavsiye ederim. Bash, düşmana sıkı bir vuruş yapmanızı ve daha fazla hasar vermenizi sağlasa da pek etkili bir özellik değil. Bash'i almanızın asıl nedeni, altıncı seviyeden önce ulaşamayacağınız Double Swing'i açması. Double swing, her iki elinizde tuttuğunuz silahı da aynı anda kullanabilmenizi sağlayan, iki düşmana ayrı ayrı ya da tek düşmana çifte saldırı yapan şahane bir özellik. İki elde uzman olduğunuz iki silahla neler başarabileceğinize şaşacaksınız On yedinci seviyeye gelene dek yalnızca silah uzmanlığı (bişey mastery) ve Double Swing üzerine gidin derim. Ancak arada bir kez Taunt'u muhakkak almalısınız, çünkü böylelikle en büyük eksiğinizi giderebilirsiniz : Sizi uzaktan atışlarla zorlayan rakiplerinizi (özellikle şu sinir bozucu fetish'leri) yanınıza davet edip gereken işlemi uygularsınız.

Gelelim on yedinci seviyeye. Önerim leap alıp zıplamaya başlamanız,bu sayede on sekizinci seviyede edinilen leap & attack için yolu açmış olursunuz. Oyunun ilerleyen bölümlerinde de leap & attack'a yüklenerek işi götürmeniz mümkün. Uzaktan uçarak kavgaya dalmanız ya da aynı şekilde kaçmanız işten değil. Ancak barbarın tüm atakları bir miktar manaya mal olduğu için üzerinizde mananızı yükselten bir eşya bulunması yararlı olacaktır. Neyse ki Find Potion size diğer karakterlerden çok daha fazla mana iksiri sağlar.



Daha barbarın yüksek seviyelerde gruba sağladığı yararlı özelliklerle (Gruptakilerin puan ve yetenek derecelerini arttıran Battle Orders ve Battle Command), önden gidip arkadaki büyücülere ve Amazon gibi atıcılara zaman kazandırmasıyla, dostlarına iksirler sağlayabilmesiyle multiplayer'da ne kadar iyi bir takım oyuncusu olduğundan söz edecektim ama yerimiz bu kadar, başka zaman inşallah.

Batu Hergünsel

Amazon



Diablo II'de Amazon olmak mı? Söylenmesi gereken o kadar fazla şey var ki oyunun geneliyle ilgili hiçbir geyiğe girmeden hemen iyi bir Amazon nasıl olunur konusunu bir sayfaya sığacak şekilde özetlemeye çalışmakta fayda var.

Öncelikle Amazon'un da Barbarian gibi kendini kullandığı silahlarla var eden bir sınıf olduğunu unutmamak gerekiyor. Bow, crossbow, spear ve javelin (silah isimlerini Türkçeleştirmeden kullanmama bozulmuyorsunuz di mi?) konusundaki yetenekleriyle Amazon oldukça güçlü bir savaşçı. Ancak karakterinizi sağlam bir şekilde geliştirmek istiyorsanız daha yolun başında kararınızı vermek zorundasınız. Spear mı, bow mu? Bir başka deyişle düşmanlarınıza yaklaşmak istiyor musunuz, istemiyor musunuz? Eğer Spear'ı tercih ederseniz hem yakın dövüşte hem de uzaktan saldırılarda güçlenme şansınız var. Ok kullanmak ise savunma açısından daha emin bir yol olduğu için tercih edilebilir.

Amazonlar ara başlık atmaz.

Her iki durumda da sizin için strength ve dexterity çok önemli. Bulabildiğiniz güçlü zırhları kullanabilmek için strength'inizin yüksek olması gerekecek. Zaten oyunun başlarında her level'da kazandığınız 5 puandan ikisini strength'e, ikisini dexterity'e ve birini de vitality'e yatırmanızı öneririm. 9 ya da 10. level'a ulaştıktan sonra bu alışkanlığı ufak ufak değiştirmeye başlayabilirsiniz. Çünkü bu level'lara vardığınızda bow, javelin ve passive skill zincirlerinde daha üst düzeylere gelecek ve daha çok enerjiye (yani energy) ihtiyaç duyacaksınız. Sizin için strength'in anlamı en sağlamından bir zırh olmalı ki, ortalama 65 strength değerine ulaştığınızda gayet iyi zırhları kullanabiliyor olacaksınız. Bu durumda strength'i yükseltmeyi durdurup diğer özelliklerinizi, yani vitality ve energy değerlerinizi artırmaya başlayın. Javelin skill'leri poison ve lightning elemantal güçleriyle yapılan saldırılar üzerine yoğunlaşmış durumda ve bunlar da en güçlü elemantal güçler. Ama ikisi arasında tercih yapmak gerekirse lightning elbette daha etkin bir silah olacaktır.



Yine çok yüzeysel olarak, biraz da her level sonunda kazandığınız skill puanlarınızı nasıl kullanmanız gerektiğine değinelim. Başlangıçta kendinize sormak durumunda kaldığınız bow mu javelin mi sorusunun cevabı bow ise öncelikle magic arrow konusunda uzmanlaşmaya çalışın. Magic arrow'un iyi yanı siz level atladıkça harcadığı mana miktarının azalması. Böylece magic arrow skill'inizi 7-8 puan civarına getirdiğinizde neredeyse hiç mana yakmadan silahınızı kullanabildiğinizi göreceksiniz. Magic arrow'a alternatif olabilecek diğer silahlarsa fire ve cold arrow'lar. Başlangıçta basit bir magic arrow- fire arrow işbirliği sizi uzun süre idare eder. Kısayol tuşlarından birine inner sight skill'ini atayın. Inner sight bir hedefin savunmasını azaltır ve belli bir mesafedeki tüm yaratıkları etkiler. Critical strike'ın da işinize yarayacağını, o yüzden skill'inizi 5-6 gibi bir değere yükseltmeyi unutmayın. Böylece hemen hemen her iki atışınızdan biri iki misli hasar verecek. Penetrate, menzilli silahların saldırı gücünü artırır. Slow missiles ise uzaktan saldıran düşmanlara karşı daha güvenli olmanızı sağlar. Çok önemli olmamakla birlikte bu skill'leri de bir miktar geliştirmeyi unutmayın.

Onlar için sadece başlangıç...

Oyunun ileri bölümlerinde pasif skill'lerden pierce uzaktan saldırılarınızdaki şansınızı yükseltecektir. Bu bölümlerde de magic arrow kullanmaya devam edeceksiniz ancak artık yardımcı silahınız elemantal güçler olsun, özellikle de lightning. Buraya gelene kadar bow'unuzu gem'ler ve başka büyülü nesnelerle destekleyerek hasar gücünü artırmış olmanız gerekiyor.

Biraz da javelin'i tercih edenlerin izleyeceği yolu anlatalım. Bu yolda sağ kolunuz jab olacak. Bir diğer vazgeçilmeziniz de critical strike. 6 critical strike puanı %50 olasılıkla daha ağır hasar vermenize yetecek bir değer. Menzilli saldırılar için arada sırada magic bow kullanmak işe yarayabilir. Ancak o olmadan da yaşayabilirim diyorsanız 1 puandan fazlasıyla ilgilenmeyin.

Oyunun ilk bölümlerinden itibaren kendinizi jab konusunda güçlenmeye adayacaksınız. Bu arada uzaktaki düşmanlar için magic arrow yeterli olacaktır. Güçlü düşmanların olduğu zor mekanlarda rakiplerinizin savunma gücünü kırmak için inner sight kullanın. Critical strike ve jab birlikte çok iyi çalışan skill'ler. Bu ikisini sürekli güçlendirmeye devam ederseniz karanlık mağaralarda bile kendinizi pikniğe gitmiş gibi hissedebilirsiniz. Oyunun ilerleyen bölümlerinde artık elemental güçlerinizi devreye sokmaya başlayın. Jab yerine power strike ve lightning bolt gibi eğlenceli lightning güçlerinizi yükseltmeye başlayabilirsiniz. Daha önceden de söylediğimiz gibi zehir (poison) kullanmak da bir Amazon için iyi bir seçim. Oyunun sonlarına gelindiğinde bile güçlü bir jab-critical strike işbirliği sizi hayatta tutmaya yetecektir, özellikle de elinizde iyi bir javelin ya da spear varsa. 30. level'da kazanacağınız lightning fury son derece güçlü bir skill.

...Ve son vardır.

Şimdiden sayfa sınırlarını aşmış olsam da son bir iki söz: Diablo II sadece belli bir stratejiye bağlı kalınırsa başarı getiren bir oyun olarak düşünülmemeli. İstikrarlı olduğunuz sürece yüzlerce değişik yoldan oyunu kazanabilirsiniz. Burada anlatılanlar ancak sizi daha güvenli bir şekilde ilerlemeye yöneltebilir. Bunun yerine kafanızda kurduğunuz bir planı da devreye sokabilir ve burada yaratılandan çok farklı bir Amazon olabilirsiniz. Diablo III ne zaman çıkacak acaba?

Yazı:Serpil Ulutürk
Ara başlıklar: Cem Şancı

SORCERESS



Sorceress, her sınıfta 10 tane olmak üzere toplam 30 büyü çeşidine sahip. Her sınıfta damage vuran büyülerin dışında özel amaçlı büyüler de var. Örneğin yapıldığında geçici armor sağlayan büyüler Cold sınıfında. Frozen, Shiver ve Chilling Armor büyüleri yapıldığında defense oranını arttırıyor. Frozen Nova etraftaki her yaratığa biraz damage vurduğu için tercih edilebilir. Ayrıca Cold sınıfı büyülerin damage vurduğu yaratıkları bir süreliğine yavaşlattığı veya büyüye göre dondurduğunu unutmamak lazım. Ice Bolt, Ice Blast, Glacial Spike, Blizzard, Frozen Orb ve Cold Mastery Cold sınıfının diğer büyüleri.

Fire sınıfındaki özel büyülerden biri ilk leveldan arttırmaya başlayacabileceğiniz ve geliştirdikçe recover olan mana oranını arttıran passive Warmth büyüsü. Bu büyüyü çok olmasa da bir iki level arttırmakta yarar var çünkü oyunun ileri bölümlerinde fazla manaya ihtiyaç duyan büyüler kullanırsanız mananızın tekrar dolmasını beklemek sıkıcı olabilir. Fire sınıfındaki diğer bir özel büyü ise belli süre kullandığınız silaha fire damage eklenmesini sağlayan Enchant büyüsü. Bu özel büyülerin dışında farklı şekillerde damage vuran Fire Bolt, Inferno, Blaze, Fire Ball, Fire Wall, Meteor, Fire Mastery ve 3 başlı bir yaratık summon eden Hydra büyüsü Fire sınıfının diğer büyüleri.

Lightning sınıfının özel büyüleri yaklaşmadan kapı, kutu açmaya, yerdeki eşyaları almaya yarayan Telekinesis, ekran içinde herhangi bir yere ışınlanmayı sağlayan Teleport ve mananızı shield gibi kullanmanızı sağlayan Energy shield. Charged Bolt, Static Field, Lightning, Nova, Chain Lightning, Thunder Storm ve Lightning Mastery bu sınıfın diğer büyüleri. Lightning sınıfı büyülerin en büyük dezavantajı maximum damage'ları yüksek olmasına rağmen minimum damage'larının hep 1 olması. Yani bir büyü ile ilk leveldan bir yaratığa 100 damage vurabilirken 6. level büyünüz 1 damage da vurabiliyor.

Sorceress'la izlenecek stratejiye gelince, kişisel tavsiyem 2 veya en fazla 3 büyü üzerinde yoğunlaşmanız. Ancak bu şekilde yaratıklara kayda değer damage vurabilecek büyülere sahip olabilirsiniz. Bu kapsamda bana Fire sınıfı büyülere ağırlık vermek mantıklı geldi. Fire sınıfının ranged büyüleri düşük damage vuruyor. Fakat yakın mesafede yapılan büyüler yüksek damage'ı saniye başına vuruyorlar. Büyülerin levelları ilerledikçe süreleri de uzadığı için bir yaratığı ne kadar çok büyünün etki alanında tutarsanız o kadar fazla damage vurabiliyorsunuz. Cold sınıfı büyü kullanmadım. Lightning sınıfı büyülerinden de Telekinesis ve orta sırada Chain Lightning'e kadar düşük levellarda açtım. Aslında Fire Wall kullanmaya başlayana kadar ranged büyüye ihtiyaç duymazsanız lightning büyülerine de ihtiyaç olmayabilir.

Asıl yüklendiğim büyüler Blaze ve 18. leveldan sonra Fire Wall oldu. Blaze oyunu belki de çok kolaylaştıran bir büyü. Yürürken arkanızdan bir süre ateşten bir iz bırakıyorsunuz ve onun içinde kalan yaratıklar her saniye damage yiyorlar. Oyundaki yaratıkların %90'ı siz kaçar gibi yaparsanız peşinizden koştukları için (Diablo hariç) ateşin içine girip sizi takip ediyorlar. Bu şekilde istediğiniz kadar yaratık avlayabilirsiniz. Ranged atack yapan yaratıklar içinse 18. levela kadar Bow kullanıp, 18'den sonra Fire Wall kullanabilirsiniz. İleri levellarda tavsiyem yüklendiğiniz büyü ile ilgili bir büyücü Staff'ı bulup büyünüzün levelını arttırmanız.

Level atladıkça aldığınız stat pointleri doğru kullanmak çok önemli. Bir büyücü için gerekli olan şeyin mana olduğunu unutmadan zırh giyebilmek için de Strength gerektiğini unutmamak lazım. Büyücüler fizik açısından fazla güçlü olamayacakları için sağlam armorlara ihtiyaç duyuyorlar. Stat pointleri olabildiğince amaçlarınız doğrultusunda dağıtmaya çalışın. Giysilerinizin ve kullandığınız eşyaların resistance'lara öncelik vermesi veya replenish life'a izin vermesi mümkün. Replenish life birkaç itemden birden alınca oldukça işe yarıyor. En azından Nazdar (benim karakterin ismi) oyun boyunca hiçbir resistance'a ihtiyaç duymadı.

Blaze – Replenish Life kombinasyonuyla büyücünün oyunu kolay bitirebildiğini düşünüyorum. Fakat bu eğlenceli olmadığı anlamına gelmiyor. Tam tersine sağa sola ateşler, meteorlar, fırtınalar yağdırabilmek ve Diablo'yu 6 saniyede öldürebilmek (Tuğbek dakikalarca uğraşmışken) çok eğlenceli.

Onur Bayram



PALADIN



Diablo 2'de Necromancer ile birlikte oynaması en zevkli olan karakterlerden biri de Paladin. Özellikle her ikisi de multiplayer oyunlar için vazgeçilmez birer karakterler. Peki oyunu Paladin ile oynarken zorluk çekmemek için neler yapmalı? Öncelikle kazandığınız özellik ve yetenek puanlarını nasıl harcadığınıza çok dikkat etmelisiniz. Dengeli bir dağıtım yaparsanız oyunun sonuna kadar rahatça ulaşabilirsiniz.

Paladin'in Geliştirilmesi Gereken Yetenek ve Özellikleri

Öncelikle atladığınız ilk birkaç leveldeki özellik puanlarınızı Strength ve Dexterity özelliklerine vermeniz gerekiyor, çünkü özellikle başlarda yakın dövüş sizin için çok önemli olacak. Bunun yanında birkaç puan da Vitality'e vererek hit puan'ınızın ve stamina'nızın yüksek olmasını sağlayabilirsiniz. Energy özelliğine pek puan vermenize gerek yok çünkü oyunda en çok kullanacağınız yetenekler olan auralar manaya gerek duymayacaklar. Ama yine de yaklaşık olarak 18. levele ulaştığınızda 30-35 civarı Energy'niz olursa Zeal gibi müthiş yetenekleri kullanırken rahat edersiniz.

Tüm karakterlerde olduğu gibi Paladin'de de yetenek puanlarının dağılımı çok büyük önem taşıyor. Bir yeteneğe verdiğiniz puan için sonradan pişman olursanız yapabileceğiniz hiçbir şey yok. O yüzden daha baştan yetenek ağaçlarını dikkatlice inceleyip kendinize mantıklı bir yol seçmeniz gerekiyor.

Mesela Defensive Auras ağacındaki Resistance auralarını ele alalım. Resist Fire, Resist Cold ve Resist Lightning isimlerinde belirtilen element saldırılarına karşı direnç sağlarlar. Ama bunlara 1 puandan fazlasını vermenin bir anlamı yoktur, çünkü 30. levelde öğrenebileceğiniz Salvation yeteneği tüm bu elementlere karşı direnç sağlayacaktır.

Bazı questlerden kazanacağınız yetenek puanlarını da hesaba katarsak yaklaşık olarak 28. levelde 30 yetenek puanına sahip olduğunuzu düşünebiliriz. Bu 30 puanın şu şekilde dağılımı oldukça mantıklı bir Paladin yaratacaktır:

Prayer - 1 puan
Might - 2 puan
Sacrifice - 2 puan
Holy fire - 1 puan
Blessed aim - 1 puan
Resist fire - 1 puan
Resist cold - 1 puan
Resist lightning - 1 puan
Holy freeze - 3 puan
Thorns - 1 puan
Cleansing - 1 puan
Zeal - 5 puan
Concentration - 2 puan
Blessed hammer - 1 puan
Vengeance - 2 puan
Meditation - 1 puan
Conversion - 1 puan
Holy shock - 2 puan
Salvation - 1 puan

Bu dağılımda Zeal ve Concentration yakın dövüşlerde Paladin'imize ciddi bir üstünlük sağlarken, karşıdaki yaratığın cinsine göre kullanacağımız Resistance auraları savunma yeteneğimizi arttıracaktır. Yakındaki yaratıkları donduran Holy Freeze yeteneği ile kalabalık yaratık gruplarına karşı da savunmasız kalmamış oluyoruz.

Bu puan dağılımında Zeal yeteneğine daha fazla puan vermeyi tercih edebilirsiniz, çünkü 12. levelden sonra büyük bir ihtimalle sol fare tuşuna bu yeteneği koyup tüm saldırılarınızda kullanmak isteyeceksiniz.

Zeal ve Concentration: Muhteşem ikili

Zeal yeteneği tek bir vuruşta birden çok düşmana vurmanızı sağlayan süper bir yetenek. Bu yeteneği her arttırışında hem aynı zamanda vurabileceğiniz yaratık sayısı 1 artacak, hem de saldırı şansınız 5 yükselecektir. Yani 5. seviye Zeal yeteneği ile tek bir vuruşta 6 yaratığa vurabilir ve ek 30 saldırı şansı kazandıracaktır. Bu yeteneği kazandığınız 12. levelden bir sonraki yetenek sınırı olan 18. levele kadar sürekli bu yeteneğe puan verebilirsiniz, kesinlikle pişman olmayacaksınız. Ayrıca bu yetenek yalnızca 2 mana harcadığından mana sorununuz da olmayacak.

Concentration yeteneği yaratığa verdiğiniz zararı arttırır ve saldırının başarısız olma olasılığını azaltır. Bu yeteneğe vereceğiniz puanlar verdiğiniz zararı arttıracaktır. Bunu Zeal ile kullanmanız demek, neredeyse her vuruşunuzun hedefi bulması ve oldukça ciddi zarar vermesi demek olur.

Elbette bu iki yeteneği devre dışı bırakarak da stratejiler üretebilirsiniz. Ama bu, Paladin'in esas gücünden yararlanmak istemediğiniz ve gerçekten zoru sevdiğiniz anlamına gelir.

Bir Paladin'in öğrenmesi gereken temel şeylerden biri de kısayol tuşlarını verimli şekilde kullanabilmektir. F5-F8 arasını Resistance, F1-F4 arasını da Offensive Auralar için kullanmanızı tavsiye ederim. Böylece karşınızdaki yaratığın saldırı türüne göre hemen ilgili resistance aurasını etkinleştirebilir ve yine bir iki tuşa basarak Might ve Concentration gibi Zeal ile birlikte kullanıldığında da çok etkili olan yetenekleri kullanabilirsiniz. Bu tuşlara alıştığınız zaman karşınızda en zorlu yaratık olan Diablo bile çok da fazla bir şansa sahip değil. Temel olarak Fire ve Lightning saldırılarını kullanan Diablo'ya karşı yalnızca iki tuş yardımıyla Fire ve Lightning Resistance (hatta eğer 30. levele ulaştıysanız tek tuşla Salvation'ı seçerek) yaparak, Barbarian'dan bile daha dayanıklı olarak savaşabilirsiniz.

Sir Aragorn

STARLANCER Bölüm 2

Uzaydaki macera devam ediyor

Güzel uzay oyunumuz StarLancer'a devam ediyoruz. Geçen ay tüm gemilerimizi ve silahlarımızı ayrıntılı bir şekilde tanıyıp, ilk üç görevi bitirmiştik. Yine her zamanki gibi yerimiz sınırlı olduğundan yazacağım görevler arasında seçim yapmak zorunda kaldım. Keşke şöyle 10 sayfa falan ayırabilecek yerimiz olsaydı da tüm görevleri yazabilseydim, ama imkanlarımız bu kadar işte. O yüzden başlardaki birkaç görevin ardından (ki bunlar arasında da atlamalar var, nispeten zor olanları seçmeye çalıştım), oyunun sonundaki diğerlerinden daha zorlu olan görevleri açıklamayı uygun buldum.

GÖREV 4 : Endangered Condors

Önerilen Gemi: Coyote

Bu göreve geldiğiniz sırada terfi etmiş olmanız gerekiyor. Bu terfi birkaç avcı gemisini daha emriniz altına verecek. Bu gemilerden biri de Coyote. Bu geminin tüm özellikleri Predator'dan çok daha iyi.

Eğer henüz terfi edemediyseniz, bu görev için Grendel'i kullanın. Birincil silahları herhangi bir avcı gemisini çabucak halledebilecek güçte.

Gemiye bir tane Screamer pod taktırın ve gerisini bandits ile doldurun. Screamer'ları Kamov'lar Torp'ları göndermeden önce onlardan kurtulmak için kullanın. Bandit'ler de bu sinir bozucu avcıları yok etmek için bire bir.

Açıklama: İlk sıçramanızın ardından Condor'larla karşılaşacaksınız. Bunları uydularını kuruncaya kadar düşmanlardan korumanız gerekiyor. Bir süre sonra, bir sonraki Nav. noktasına gidip bölgedeki Koalisyon güçlerini temizleme emri alacaksınız.

Nav. noktasına ulaştığınızda size boş bir bölgeymiş gibi görünecek. Ama yavaş yavaş düşman avcıları belirmeye başlayınca burada oldukça hareketli zamanlar geçireceksiniz. İlk görünen düşmanlar oldukça uzakta olduklarından onlara ulaşmak için afterburn kullanın. Tüm avcılardan kurtulduktan sonra Condor'lar yüklerini bırakmak için bu bölgeye sıçrama yapacaklar.

Bu sırada daha fazla düşman gelecek, Condor'ları tüm saldırılardan korumalısınız. Sıçrama yaptıkları noktalar genellikle sizden oldukça uzakta olduğundan, onları yok etmek için yeterince zamanınız olacak. Condor'lar uydularını kurduklarında bölgeden ayrılacaklar ve siz daha önce karşılaştığınız Sierra Delta elemanlarından acil bir çağrı alacaksınız. Onları yardım için sıçrama yapın.

Sierra Delta'ya saldıran düşmanları görmüş olmalısınız. Acele edin ve Larson's Pride'ı kurtarın. Nicolai Petrov'la uğraşmaya boşu boşuna kalkmayın, çünkü o hikayenin devam edebilmesi için gerekli isimlerden biri. Avcıları haklayın, bir süre sonra Petrov kaçacak.

Bir Kamov belirdiğinde hemen onun pozisyonuna kadar afterburn kullanın, onu ve Torp'larını yok edin. Eğer yeterince hızlı olursanız daha bir tane Torp gönderdiğinde onu yok edebilirsiniz. Aksi halde Torp'lar ile teker teker uğraşmalısınız.

Sierra Delta'dan geri kalanları kurtarmak için Nanny gemisi gelecek. Nanny onları kurtardığında üsse geri dönebileceksiniz.

Sonuçlar:

Tamamlama + Extra: Tüm Condor'lar ve Mammoth'lar sağ kaldı.

Tamamlama: Tüm Condor'lar sağ kaldı ama Mammoth'lar yok edildi.

Tamamlamaya Yakın: Mammoth'lar ve 1-2 Condor yok edildi.

Başarısızlık: 2'den fazla Condor yok edildi.

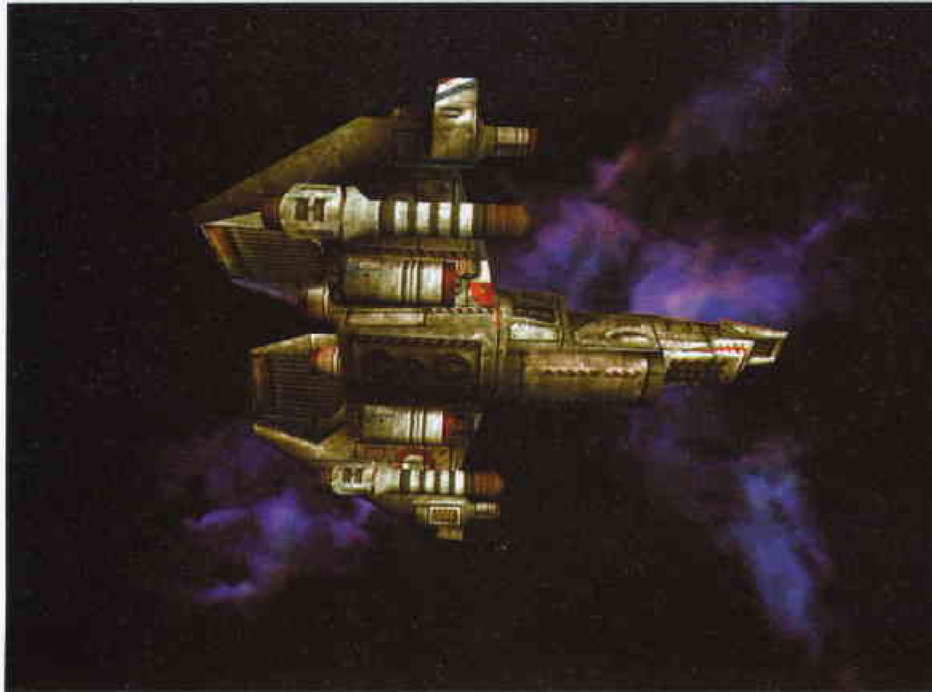
GÖREV 6 : Bodyguard Duty

Şu anda Viper MIA (Missing in Action) olarak bildirildiği için filo lideri olarak Bandit atandı. Bandit gerçekten de iyi bir lider, söylediklerini mutlaka dinleyin.

Sıçramayı gerçekleştirdikten sonra Ulysses ve birkaç Mammoth ile karşılaşacaksınız. Onlarla biraz sohbet ettikten sonra Kamov'lar ve birkaç avcı gemisi belirecek. Gelen Kamov'ların sayısı 4. Her biri 4 adet Torp taşıyor. Yani bu canavarlardan 16 tane yok etmeniz gerekecek. Ulysses'e yakın durun ve Torpların fırlatılmalarını bekleyin. Şimdi tek yapmanız gereken bölgede afterburner'ınızı kullanarak fırlatılan tüm Torplardan kurtulmak. Eğer bir tanesine zamanında yetişemezseniz, Bandit füzelerinizi kullanın. Bunlardan bir tanesi Torp'u halletmek için yeterli olacaktır. Kamov'larla uğraşmanıza gerek yok, çünkü Torplarını bitirdikten sonra sizin için bir tehdit teşkil etmeyecekler. Tüm Torplar bitince Koalisyon geri çekilecek ve bölgeden ayrılacak. Şimdi Ulysses ile birlikte Fort Baxter'e sıçramalısınız.

Fort Baxter'e ulaştığınızda yeni bir görev alacaksınız: bir İttifak yük gemisini Koalisyon saldırısından korumak. Söylendiğinde onları pozisyonuna sıçrama yapın.

Oraya vardığınızda her şey için çok geç olmuş olacak. Yük gemisi yok edilmiş olsa da geminin içindeki kargo hala kullanılabilir durumda olduğunda Ripper'ları korumanız gerekiyor, onlar da böylece verileri alabilecekler. Ripper'lara yakın durun ve çok yaklaşan tüm Koalisyon avcılarını haklayın. Görevde tam başarı sağlamak istiyorsanız tüm Ripper'ların sağ olması gerekiyor, bu yüzden gözünüzü dört açın. Ripper'lar görevlerini tamamladıklarında geri kalan avcıları da vurun ve Reliant'a geri dönün.



Sonuçlar:

Tamamlama + Extra: Ulysses, tüm konvoy gemileri ve tüm Ripper'lar kurta-



rıldı.

Tamamlama: Ulysses kurtarıldı, tüm konvoy gemileri kurtarılamadı.
Tamamlamaya Yakın: Ulysses patlatıldı, Nanny sağ kaldı ve Antonov yok edildi.
Başarısızlığa Yakın: Ulysses, Nanny ve Antonov patlatıldı.
Başarısızlık: Ulysses ve Nanny yok edildi ama Antonov kaçtı.

Madalyalar:

Eğer Ulysses hayatta kalır ve tüm konvoy gemilerini ve Ripper'ları korumayı başarırsanız Silver Cluster madalyası alacaksınız.

GÖREV 8 : Unexpected Company

Açıklama: ANS Reliant'tan çıktığınız gibi Reliant'ın yakınında bir warp deliği açılacak ve Koalisyon gemisi Krasnaya gelecek. Krasnaya'dan kalkan avcı gemileri size saldırmaya başlayacak. Siz avcılara saldırırken Krasnaya'dan birkaç Torp fırlatılacak. Onları Reliant'a ulaşmadan önce durdurun. Reliant ne kadar az isabet alırsa o kadar iyi olur. Torpidolar menzile girene kadar Reliant'ın etrafında uçarsanız hem nerede olduğunuzu daha iyi görebilir, hem de Torp'ların Reliant'tan ne kadar uzakta bulunduğunu anlayabilirsiniz.

Tüm torpidoları yok ettikten sonra 3 Kamov'un yaklaşmakta olduğuna dair bir mesaj alacaksınız. Yine Reliant'a yakın durun ve menzile girdikçe Torpları yok edin. Reliant'ın kaldırabileceği maksimum isabet sayısı 4 Torp olduğundan çok dikkatli olmalısınız.

Şimdi Kamov'lar gittiğine göre tüm dikkatinizi Krasnaya'ya verebilirsiniz. Onun kalkan jeneratörlerine saldırın. Motorlarını vurmanıza gerek yok çünkü zaten bir yere gitmiyor. Sıradaki vurmanız gereken bölge Krasnaya'daki taretler. Bu taretler çalışır olduğu sürece Gamma'nın fırlattığı Torplar Krasnaya ulaşamaz. Tüm taretler etkisiz hale getirildiğinde Gamma filosu gelecek ve savunması düşmüş olan gemiye saldıracaklar. Bu sırada sizde Koalisyon avcılarına saldırın ve Gamma'yı düşman ateşinden koruyun. Krasnaya havaya uçtuktan sonra geri kalan düşman avcılarını da halledin ve sıçrama yaparak üsse dönün.

Sonuçlar:

Tamamlama + Extra: Krasnaya patlatıldı ve Reliant hiçbir Torp isabeti almadı.
Tamamlama: Krasnaya patlatıldı ve Reliant 1 Torp isabeti aldı.
Tamamlamaya Yakın: Krasnaya patlatıldı ve Reliant 2-3 Torp isabeti aldı.
Başarısızlığa Yakın: Krasnaya kaçtı.
Başarısızlık: Reliant 4 Torp isabeti alarak patladı.

GÖREV 11 : Deconstruction Site

Açıklama: Bu görevde daha önce geminize takılmış olan warp projektörünü kullanabileceksiniz, bu sayede çok büyük mesafeler arasında yolculuk yapabilirsiniz. Warp'tan sonra Czar görüş alanınıza girecek. Gördüğünüz gibi Czar dev bir gemi ve eğer yok edemezseniz ilerdeki görevlerde size çok zorluk çıkaracak. En başta uydulara doğru afterburner kullanın ve tümünü yok edin. Uydular gerçekten çok hızlı hareket ediyorlar, bu yüzden onları yakalamak için afterburner kullanıyoruz. Üzerlerinde füzelerinizi harcamayın, birincil silahlarınızla yapacağınız tek bir atış yeterli olacaktır. Tüm uydulardan kurtulduktan sonra Vampire ve bağlantı gemisi grubunuza katılacak. Bunun görevi Gamma'nın Czar'ın kalkan jeneratörlerine Torp gönderebilmesi için şifreyi kırmak. Yaklaşık 2 dakika kadar Czar'a bağlı olarak kalacak. Bu gemiye saldıran her şeyi yok edin.

Bağlantı gemisi işini tamamladığında Gamma gelecek ve Czar'ın kalkan jeneratörünü havaya uçuracak. Bu sayede Czar'ı kolayca halledebileceksiniz. Czar'ın alt tarafında bir yerde 'vent' aramanız gerekli, bunu hedefleme aygıtını kullanarak rahatça bulabilirsiniz. Oraya vardığınızda, oradaki savunma taretlerinden birkaçından kurtulun. Şimdi çekirdeği patlatma emrini alana kadar orada bekleyin. Emri aldığınızda birincil silahlarınızı kullanarak dış kaplamaya patlatın. Vent patladıktan sonra bir tane Jackhammer kullanarak enerji çekirdeği kısmını açın. Sonra da ikinci Jackhammer'ınızı Czar'ın arkasından çekirdeğe doğru fırlatın. Arkanızı dönün ve tüm hızınızla Czar'dan uzaklaşın. Czar milyonlarca parçaya ayrılırken görüntünün keyfini çıkarın ve Reliant'a warp yaparak üsse inin.

Sonuçlar:

Tamamlama + Extra: Czar yok edildi ve bağlantı gemisi sağ kaldı.
Tamamlama: Czar yok edildi, bağlantı gemisi de Czar'a bağlandıktan sonra yok edildi.
Başarısızlık: Czar sağ kaldı ve/veya bağlantı gemisi Czar'a bağlanamadan yok edildi.

Madalyalar:

Bu görevi tamamladığınızda filonuzun ismi 45th Volunteers'tan (45. Gönüllüler), 45th Flying Tigers (45. Uçan Kaplanlar) olarak değişecek.

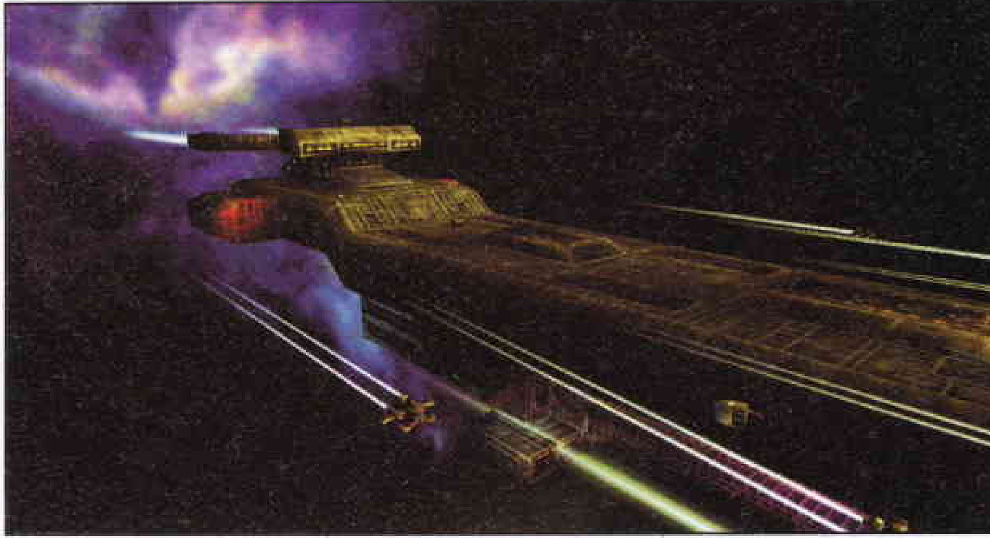
Bu görevi tamamladığınızda bir campaign daha sona ermiş olacak ve Long Range Forces Commendation Medal alacaksınız.

Eğer Czar'ı başarıyla yok eder ve bağlantı gemisinin hayatta kalmasını sağlarsanız Black Eagle sizin olacak.

GÖREV 14 : Warp Raid

Açıklama: ANS Reliant'tan çıktıktan sonra warp yapmanız istenecek. Warp işleminden sonra kendinizi boş bir bölgede bulacaksınız. Burası siz araştırma yapısındaki savunma taretlerini temizleyene kadar Gamma'nın bekleyeceği yer. Şimdi sıçrama yapın ve şimdilik Gamma'yı yalnız bırakın.

Sıçramadan sonra Gelişmiş Warp Geçidini ve araştırma yapısını göreceksiniz. Yakınlarda 2 tane Kurgen var. İkisini de birincil silahlarınızı ve birkaç Screamers kullanarak yok edin. Sonra da tüm Koalisyon avcılarından kurtulun. Emrinizdeki adamlardan bazılarına size yardımcı olmaları emrini verin. Şimdi Warp Geçidine doğru



uçun ve 4 enerji jeneratörüne de ateş açın. Onları yok edemeyeceksiniz ama enerjilerini oldukça azaltabilirsiniz ve böylece sonradan onları yok etmeniz çok kolay olur. Hayat göstergelerinden yaklaşık 4 kare falan kalmış olmalı. Şimdi Warp Geçidinin yanındaki araştırma yapısına gidin ve yeterli olduğunu belirten bir mesaj alana kadar taretleri yok etmeye başlayın.

Savunma taretlerinden kurtulduktan sonra Gamma sıçrama yapacak. Hemen onları pozisyonuna doğru afterburn ile gitmeniz gerek çünkü aniden bir Kurgen onların arkasına sıçrama yapıyor. Kurgen'e doğru afterburner kullanın ve onu Gamma'yı yok etmesine izin vermeden öldürün. Kurgen'in dışında birkaç da avcı gemisi kalmış olabilir, onları da yok edin. Gamma menzile girdiğinde araştırma yapısına Torplarını gönderecek ve onu parçalarına ayıracak.

Hemen enerji hücrelerine doğru uçun. Krasny ismindeki Koalisyon gemisi warp geçidinden gelecek. Acele edin ve 4 enerji jeneratörünü patlatarak geçidi tamamen kapatın. Eğer Krasny gelmek üzereyken jeneratörleri patlatırsanız ikiye ayrılacaktır. Reliant'a geri dönün ve iniş yapın.

Sonuçlar:

Tamamlama + Extra: Araştırma yapısı, Warp Geçidi ve Krasny yok edildi.
Tamamlama: Araştırma yapısı ve Warp Geçidi yok edildi.
Tamamlamaya Yakın: Araştırma yapısı yok edildi.

Madalyalar:

Eğer araştırma yapısını, Warp Geçidini ve Krasny'i yok etmeyi başarabilirseniz Medal of Valor kazanacaksınız.

GÖREV 18 : The Dark Reign

Önerilen Gemi: Patriot

Bu görevde karşılaşacağınız avcı gemilerinin sayısı dikkate alındığında seçebileceğiniz en uygun gemi Patriot olarak gözüküyor. Hızı ve zırhı sayıca fazla olan avcılarla uğraşırken soldukça işinize yarayacaktır.

Eğer kendinizi yine de sık sık havaya uçar halde bulduysanız o zaman Wolverine'i deneyin. Evet belki hızdan ve manevradan vazgeçmiş olacaksınız ama bunun yerine mükemmel bir zırha ve kuvvetli birincil silahlara sahip olacaksınız. Ama yine de Wolverine'in Reverse Thrusters özelliği ile dezavantajlarınızı en aza indirebilirsiniz. Bu sayede birçok avcının arkasına rahatlıkla geçebilirsiniz.

Silah olarak birkaç da Vagabond yüklemeniz tavsiye olunur. Görevin sonlarına doğru karşılaşacağınız avcılarda bu füzeleri kullanabilirsiniz.

Açıklama: Reliant'tan warp yaptıktan sonra Dark Reign ve bazı Koalisyon avcıları görüş alanınıza girecekler. Dark Reign sanki çalışmıyor gibi görünecek. Dark Reign'e doğru uçun ve etrafındaki avcı gemilerini yok edin. Dark Reign bir anda çalışır hale geçecek ve Victorious'a bir iyon ışını gönderip onu anında yok edecek. Bunun üzerine durumunun farkında olan Yamato da yok edilmemek için sıçrama yapacak.

Eğer Ion Cannon tarafından hedefe alınırsanız hemen Dark Reign'in üst tarafına doğru uçun. Bu Ion Cannon'ın size ateş etmesini engelleyecektir. Üzerinizdeki kilit kalktığı zaman avcılarla uğraşmaya devam edin, eninde sonunda İttifak Yönetimi'nden Dark Reign'in kalkan jeneratörünün nerede olduğunu dair bir mesaj alacaksınız. Hemen kalkan jeneratörünü hedef alın ve tüm silahları kullanma durumuna (Full Guns) geçin. Birincil silahlarınızı kullanarak Dark Reign'in kalkanlarını kapatın.

Kalkanlar devre dışı kaldığı zaman enerji çekirdeğinin etrafındaki koruyucu panellerden kurtulma emir alacaksınız. Bu panelleri yok etmek için birincil silahlarınızı kullanın, sonra da ortaya çıkan çekirdeğe doğru ateş etmeye başlayın. Dark Reign patladıktan sonra Yamato tekrar sizin bulunduğunuz yere sıçrama gerçekleştirecek. Aynı anda bazı Koalisyon avcıları da bölgeye geleceğinden zamanınızı ayırıp tüm bu avcı gemilerini temizleyin. Her şey temizlendiğinde iniş yapabilirsiniz.

Sonuçlar:

Tamamlama: Dark Reign yok edildi.
Başarısızlık + Tekrarla: Dark Reign çok fazla Buccaneers öldürdü.

Madalyalar:

Dark Reign'i yok ettikten sonra size Legion of Service madalyası verilecek.

Ayrıca bir diğer campaign'in de sonuna geldiğiniz için Joint Services Commendation Medal da kazanacaksınız.

GÖREV 22 : Supply Raid

Açıklama: Sıçrama yaptığınızda Koalisyon savunma uydularıyla dolu bir bölgeye geleceksiniz. Yardım çağrılmadan önce tüm uyduları yok etmek için 60 saniye zamanınız olduğu söylenecek. Sanırım burada yalnızca en usta pilotlar tüm uyduları yok etmeyi başarabilecekler. Eğer zaman dolana kadar hepsini yok edemezseniz birkaç Koalisyon avcısı gelecek. Şimdi tekrar bir 60 saniye zamanınız var. Ya bu süre içinde tüm avcı gemilerini temizleyeceksiniz, ya da geri sıçrama yapıp Kronstadt'ın savunma güçlerini çağıracaklar. Bu sefer pek fazla zorlanmayacaksınız, hepsini yok ettikten sonra Kronstadt'a sıçrama yapın.

Oraya vardığınız gibi Kronstadt'a afterburner kullanarak gidin ve birincil silahlarınızla haberleşme kulesini yok edin. Bu sayede Koalisyon yardım kuvvetlerini çağırmalarını engellemiş olacaksınız. Kule yok edildikten sonra tüm avcıları vurun. Size taretleri yok etmeniz emredilse bile, bu avcıları vurarak görevi daha basit hale getirebilirsiniz. Tüm avcılar ve/veya Kurgen'ler yok edildiğinde Kronstadt'ın savunma taretlerini vurun. Sonra da yalnızca birincil silahlarınızı kullanarak dört kargo giriş kapısını açın. Kapılar açıldığında Ripper'lar ve Mammoth kargoları almak için gelecekler. Bu sırada düşman kuvvetleri de gelmiş olacak, Ripper'lara yakın durun ve onlara yaklaşan avcıları vurun. Tüm Koalisyon güçleri gidinceye kadar Ripper'ları koruyun. Ne kadar fazla pod alabilirseniz, görev sonundaki başarınız da o denli iyi olacaktır. Ripper'lar işlerini tamamladıklarında, yüklerini Mammoth'a boşaltacaklar ve sıçrama yapacaklar. Bundan sonra Yamato gelecek ve Kronstadt'ın işini Torplarıyla bitirecek. Fort Bear'a sıçrama yapın ve üsse inin.

Sonuçlar:

Tamamlama + Extra: Hiçbir pod yok edilemedi.
Tamamlama: 1 – 3 pod yok edildi.

Başarısızlığa Yakın: 4 – 7 pod yok edildi.
Başarısızlık: 8 – 10 pod yok edildi.

GÖREV 23 : Head to Head

Açıklama: Sıçrama yaptığınızda kendinizi Pukov'un yakınında bulacaksınız. Hemen onun kalkan jeneratörüne doğru afterburner ile gidin ve onu birincil silahlarınızla yok edin. Sonra Pukov'un üzerindeki tüm taretleri vurun. Aslında hepsini havaya uçurmanıza gerek yok, takım elemanınızdan yeteri sayıda taretin vurulduğu mesajını alana kadar vurmanız yeterli. Bir sonraki hedefiniz Koalisyon avcısı olmalı. Becerebildiğiniz kadar Black Guard yok edin ve gerek duyarsanız Vagabond'larınızı ve Hawk'larınızı kullanın.

Bir süre sonra Pukov'dan birkaç Kamov çıkacak. Onları Torplarını yollayacak zamanı vermeden hemen birincil silahlarınızla yok edin. Avcıları yok etmeye devam edin ama bu sırada Pukov'un ön tarafına yakın durun. Eğer gözünüz yeterince keskinse Pukov'dan fırlatılan cloak kullanan Kamov'ları görebilirsiniz. Görebildiyseniz onları decloak yapıncaya kadar takip edin, sonra da Torplarını kullanamadan yok edin. Eğer göremediyseniz ortaya çıkıncaya kadar Yamato'nun yanında kalın.

Kamov'lar yok edildiğinde yapabildiğiniz kadar çok avcı vurmaya çalışın. Gamma gelecek ve Torplarını kullanacak. Bunlar Pukov'u yok edemeyecek ama oldukça ciddi hasar verecekler. Avcıları vurmaya devam edin ve iki nakliye gemisi arasında durmaya çalışın. Bir süre sonra Yamato ve Pukov birbirlerine Torp göndermeye başlayacaklar. Pukov tarafından fırlatılan Torpları yok etmeye çalışın. En sonunda Enriquez tarafından fırlatılan Torplar sayesinde Pukov patlayacak.

Ivan Petrov ve birkaç Black Guard gemisi tam da evlerinin yok oluşunu görecek zamanda gelecekler. Size lanet okuyup geri kaçacak. Yamato'ya indiğinizde görev bitecek.

Sonuçlar:

Tamamlama: Pukov yok edildi.
Başarısızlık + Tekrarla: Yamato, 3 Kamov Torp isabeti veya Pukov'dan çok fazla Torp isabeti aldı.

Madalyalar:

Pukov'u ve onun Black Guard'larını yok ettiğiniz için Alliance Medal of Honour alacaksınız.

GÖREV 24: Mission: Possible

Önerilen Gemi: Phoenix

Bu görev karşılaşacağınız en zor görev. Bu görevde kullanacağınız gemide aramanız gereken iki özellik var: Hız ve zırh. Düşman avcılarını hemen halledebilmek için iyi bir hıza ve manevra yeteneğine sahip bir gemiye ihtiyaç duyacaksınız. Görev boyunca müthiş patlamaların yakınında olacağınızdan iyi zırhı olmayan bir gemi ile bu görevi bitirme şansınız pek yok.

Özetlemek gerekirse bu görev için en uygun gemi Phoenix. Eğer zekice kullanabilirseniz hızı ve manevra yeteneği sizin herhangi bir Koalisyon avcısına karşı üstünlük elde etmenizi sağlayacaktır. Hızlıca düşmanın arkasına geçebilir ve o daha neler olduğunu anlayamadan onu yok edebilirsiniz. Ayrıca eğer Ion Cannon size kilitlenirse, bu hız sayesinde topun menzilinden çıkabilirsiniz. Eğer buna rağmen başaramıyor ve Ion Cannon yüzünden görevi kaybediyorsanız o zaman size Shroud'ı öneririm. Shroud avcılar içerisinde en yüksek hıza sahip olan gemi. Ayrıca Ion Cannon size kilitlendiğinde cloak özelliğini kullanarak görünmez olabilir ve kilitten kurtulabilirsiniz.

Silah seçimine gelince: Black Guard avcılarından kurtulmak için 2 Vagabond ve birkaç Hawk işinize oldukça yarayacaktır. Ayrıca ihtiyacınız olabileceğinden bir de afterburner fuel tank taktırabilirsiniz.

Açıklama: Hemen belirteyim, bu görevde başarılı olmak için birkaç kere denemeniz gerekebilir çünkü oldukça zorlu bir görev.

Yamato'dan kalktıktan sonra İttifak avcıları, bir İttifak nakliye gemisi ve ele geçirilmiş bir Koalisyon taşıma gemisinden oluşan saldırı takımınızın yanına sıçrayın. Onlarla birlikte Borodin'e gidin.

Borodin'i ve avcıları gördüğünüzde hemen avcılara saldırın. Avcılarla savaştığınız sırada Gamma kaçırılan Koalisyon gemisinin arkasına saklanıp Borodin'e yaklaşmaya çalışacak. Gamma ateş menziline girdiğinde Borodin çalışmaya başlayacak ve taşıma gemisi ile Gamma'ya enerji yıldırımı gönderecek. Neyse ki Gamma yok olmadan tüm Torp'larını Borodin'e gönderiyor ama hepsi hedefi bulsa bile pek fazla zarar veremiyorlar. Gemilerinizden biri Borodin'in hasar görmüş bölgesini tarayacak ve bir çatlak olduğunu fark edecek. Bu çatlak Borodin'i yok edebilmek için tek şansınız olabilir.

Tüm bunlar gerçekleştikten sonra avcıları önemsemeyin ve Borodin'deki taretleri hedef alın ve yalnızca birincil silahlarınızı kullanarak mümkün olduğunca fazla sayıda tareti patlatmaya çalışın. Mammoth ve 10 Ripper gelene kadar taretlere saldırmaya devam edin. Ripper'ları ne pahasına olursa olsun koruyun, eğer onları kaybederseniz görevi de kaybedersiniz. Tüm Ripper'lardan yalnızca dört tanesi çatlağa patlayıcı yerleştirebilecek. Onlara yakın durun ve yaklaşan tüm avcıları yok edin. Ripper'lar patlayıcı işini tamamladıkları sırada avcılar da bitmiş olmalı. Bu arada Kurgen'leri kendi hallerine bırakabilirsiniz, pek etkili olamıyorlar. Mammoth patlayıcıları ateşlemeye çalışacak ama başaramayacak, yani bu görev de size kalıyor. Patlayıcılara doğru uçun ve birincil silahlarınızla bir tanesini patlatın, diğerleri de onunla birlikte havaya uçacaklardır. Eğer patlama başarılı olmazsa Ripper'ları korumayı başaramadınız demektir, göreve yeniden başlayabilirsiniz. Patlama işe yararsa Ion Cannon devreden çıkacaktır.

Borodin'in bir kısmı ayrılacak ve kaçmaya çalışacak, buna izin vermemelisiniz. Bazı düşman avcıları gelecekler ama onları dikkate almayıp warp enerji çekirdeğinin olduğu yere afterburn ile gitmelisiniz. Çekirdeğin etrafındaki zırh geçilemez durumda ama Steiner tüm cesaretiyle zırha çarpacak ve onu yok edecek. Oraya gidin ve enerji çekirdeğine ateş açın. Meydana gelecek patlama geminize çok ağır hasar verecek. Kalkanlarınızın tekrar yaratılmasını bekleseniz iyi olur.

Steiner çarpışmadan hemen önce atlamış, Nanny Steiner'i almak için gelecek. Steiner'i ve Nanny'i düşman ateşinden korumalısınız. Nanny Steiner'i aldığı gibi buradan ayrılacak, sakın Nanny ile birlikte sıçrama yapmayın çünkü az sonra Ivan Petrov gelecek. Ona saldırırken çok çok dikkatli olun, çünkü zırhınız çok kötü durumda. Aldığınız bir iki ateş yok olmanıza neden olabilir. Geri kalan tüm füzelerinizi kullanarak Ivan'a saldırın ve onu yok edin. Ivan öldüğünde Yamato gelecek ve Borodin'den geri kalan parçalara Torp'lar yollayacak. Bu oyunda gerçekleşen en büyük patlama. Artık gönül rahatlığıyla (ve oyunu bitirmenin huzuruyla) üsse geri dönebilirsiniz.

Sonuçlar:

Tamamlama: Borodin yok edildi.
Başarısızlık: 7 veya daha fazla Ripper yok edildi.
Bitiş 1: Amiral Kulov kaçamadan önce öldü.
Bitiş 2: Ivan Petrov öldürüldü.
Bitiş 3: Klaus Steiner öldü.
Bitiş 4: Klaus Steiner kurtuldu.

Eser Güven



VAMPIRE : REDEMPTION

Sonsuz huzursuzluğa mahkum bir ruhun hikayesi

Yine klasik bir strateji yazısı girişi yaparak size bu yazıda neleri, nasıl anlatacağımı hemen söyleyeyim. Öncelikle belirteyim ki bu bir real-time strateji ustası yazısı :) Yani yazıyı oyunu oynarken yazıyorum, bu yüzden bu yazıyı takip ederseniz hepimiz oyunu aynı şekilde bitirmiş olacağız. Sakın yanlış bir izlenim olmasın, Vampire gerçekten de Serpil'in geçen ay yaptığı incelemede belirttiği gibi oldukça lineer bir oyun, yani pek fazla değişik sonlara ulaşma gibi bir şansımız zaten yok. Yalnızca oyunun sonunda sahip olduğunuz insanlık derecesine göre (o da sadece oyunun son demosunu etkiliyor) üç son var, bunların iki tanesi pek de iyi sayılmaz. Keşke oyunun role-playing kısmı daha fazla olabilseydi, White Wolf'un bu muhteşem FRP dünyasının bilgisayar ortamına daha iyi uyarlanmış olmasını diliyor insan. Mesela oyunun hemen başında vermeniz gereken ve aslında gerçek bir FRP oyununda en azından experience'inizi ve belki de karakter yapınızı etkilemesi gereken basit bir karar bile oyunda kesinlikle en ufak bir etkiye sahip değil, sanki süs olsun diye konuşma seçenekleri konulmuş gibi. Yine de oyuna belki bir şekilde etki edebilir diye hangi seçenekleri seçtiğimi de yazacağım, çünkü oyunda istediğim yerde kaydedemediğimden diğer şıkkı da seçeyim bakalım ne olacak diye deneme şansım her yerde olmayabiliyor. Bunun dışında ekleyecek olursam, yaratık isimlerinin yanlarındaki parantezin içindeki sayılar, o yaratığı öldürdüğünüzde alacağınız experience puanını belirtiyor. Aynı yaratığın birden fazla çeşidi ve bu çeşitlerin verdiği farklı exp. puanları olabiliyor. Bu yaratıkları genellikle farklı renkleri ve daha zor öldürülmelerinden anlayabiliyoruz. Bunları da ayrıca parantez içinde görebileceksiniz. Evet Christof, hazırsan başlıyoruz.

Discipline'ler

Discipline'in sözlük anlamı bilgi dalı olarak geçiyor. Vampire'ler normal insanlardan farklı olarak inanılmaz yeteneklere sahip olan yaratıklar. Bu yeteneklere Discipline adı veriliyor, bunları kullanarak çeşitli şekillerde kendi gücünüzü arttırabilir veya başkalarına zarar verebilirsiniz. Kullanabileceğiniz Discipline'ler belirlenirken en önemli nokta deneyim puanlarınızı hangi kişisel özelliklerinize aktardığınız. Discipline'ler 12 gruba ayrılmış durumda ve bu grupların içerisinde kullanabileceğiniz birçok yetenek bulunuyor. Her bir Discipline grubu altındaki yetenekler belli bir minimum özelliğe gerek duyuyor. Ayrıca oyun sırasında bu yetenekleri kullanmak için bir miktar kan kullanmanız gerekli (büyü için kullanılan mana gibi). Aşağıda oyun boyunca kazanabileceğiniz yetenekleri, ne işe yaradıklarını, kullanılmaları için gereken kan miktarlarını ve bunlar için gerekli olan minimum özellikleri bulabilirsiniz.

Discipline : COMMON

Feed
Açıklama: Hedefinizden kan emerek kullanılabilir kan olarak size kazandırır (Kan Havuzu).
Kan: 0
Özellik: Yok

Blood Healing
Açıklama: Kan karşılığında küçük bir miktar HP kazandırır.
Kan: 5
Özellik: Yok

Blood Strength
Açıklama: Kan karşılığında gücünüzde (STR) geçici bir artış yaratır.
Kan: 5
Özellik: Yok

Blood Dexterity
Açıklama: Kan karşılığında hünerinizde (DEX) geçici bir artış yaratır.
Kan: 0
Özellik: Yok

Blood Stamina
Açıklama: Kan karşılığında dayanıklılığınızda (STA) geçici bir artış yaratır.
Kan: 5
Özellik: Yok

Awaken
Açıklama: Bir vampiri Torpor (bir cins ölüm diyebiliriz) durumundan geri getirir. Nihai Ölüm'ü (Final Death) tedavi edemez. Havuzu).
Kan: 15
Özellik: Yok

Walk the Abyss
Açıklama: Sığınağınıza (Haven) giden büyülü bir portal açar.
Kan: 10
Özellik: 25 INT ve 25 Wits

Discipline : ANIMALISM

Feral Whispers
Açıklama: Hedefin geçici olarak sizin grubunuz için dövüşmesini sağlar.
Kan: 5
Özellik: 25 Manipulation

Beckoning
Açıklama: Grubunuzla birlikte dövüşmesi için bir hayvan çağırır.
Kan: 10
Özellik: 25 Charisma

Quell the Beast
Açıklama: Hedefi sakinleştirir. Bir grup üyesindeki frenzy (cinnet) durumunu azaltır.
Kan: 10
Özellik: 50 Manipulation

Subsume the Spirit
Açıklama: Geçici olarak bir hayvanı etkisi altına alır. (Yapılan bu işleme possess adı veriliyor. Possess ile yapılan iş başka bir bedene girip, onu yerine hareket etmek olarak açıklanabilir).





Kan: 15
Özellik: 60 Manipulation
Drawing out the Beast
Açıklama: Frenzy seviyenizi başka bir hedefe yönlendirmeye yarar.
Kan: 20
Özellik: 70 Manipulation

Discipline : AUSPEX
Heightened Senses
Açıklama: Görünmez olanları görebilirsiniz.
Kan: 5
Özellik: 25 Perception
Aura Perception
Açıklama: Hedef hakkında bilgi verir (sağlık ve kan durumu gibi).
Kan: 5
Özellik: 35 Perception
The Spirit's Touch
Açıklama: Seçilen nesneyi tanımlar.
Kan: 10
Özellik: 30 Perception
Psychic Projection
Açıklama: Bir bölgeyi dolaşmak için bir hayaleti kontrol etmenizi sağlar.
Kan: 15
Özellik: Perception

Discipline : CELERITY
Açıklama: Daha hızlı saldırıp hareket etme yeteneğine kavuşursunuz.
Kan: 5
Özellik: Yok

Discipline : DEMENATION
Passion
Açıklama: Hedefin duygularında karmaşıklığa yol açar. Frenzy durumuna sebep olabilir.
Kan: 5
Özellik: 25 Charisma
The Haunting
Açıklama: Hedefin dikkatini çeker (ölümlüleri korkutur).
Kan: 5
Özellik: 35 Manipulation
Eyes of Chaos
Açıklama: Aura'yı tespit eder.
Kan: 10
Özellik: 30 Perception
Voice of Madness
Açıklama: Hedefi delirtir.
Kan: 15
Özellik: 60 Manipulation

Discipline : DOMINATE
Command
Açıklama: Hedefin kontrolünü alır.
Kan: 5
Özellik: 25 Manipulation
Mesmerize
Açıklama: Hedefin olduğu yerde durmasına neden olur.
Kan: 10
Özellik: 35 Manipulation
The Forgetful Mind
Açıklama: Düşmanın nefret listesini temizler, düşman gördüğü kişilere saldırmasını engelleyebilir.
Kan: 15
Özellik: 50 Wits
Possession
Açıklama: Hedefin kontrolünü tamamen alır. (Biraz önce açıkladığım possess olayının herkese uyarlanmış hali).
Kan: 20
Özellik: 60 Charisma

Discipline : FORTITUDE
Açıklama: Zarara karşı dayanıklılığınızı arttırır.
Kan: 10
Özellik: Yok

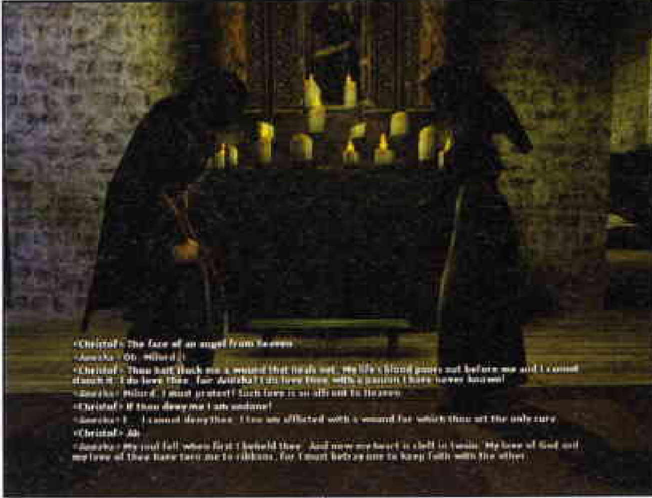
Discipline : MORTIS
Shambling Hordes
Açıklama: Sizinle birlikte savaşması için ölüyü diriltir.
Kan: 5
Özellik: Wits
Vigor Mortis
Açıklama: Shambling Hordes yeteneğinin daha güçlü hali.
Kan: 10
Özellik: Wits ve INT
Summon Soul
Açıklama: Sizinle birlikte savaşması için bir wraith çağırır.
Kan: 15
Özellik: 50 Perception
Plague Wind
Açıklama: Zarar verici bir soğuk çağırır.
Kan: 20
Özellik: 60 INT
Black Death
Açıklama: Hedefe çok büyük zarar verir.
Kan: 25
Özellik: 60 INT

Discipline : OBFUSCATE
Cloak of Shadows
Açıklama: Sınırlı görünmezlik verir.
Kan: 5
Özellik: 25 Wits
Cloak of Gathering
Açıklama: Tüm gruba sınırlı görünmezlik verir.
Kan: 10
Özellik: 40 Wits
Mask of a Thousand Faces
Açıklama: Düşmanın kılığına bürünmenizi sağlar, böylece size saldırmazlar.
Kan: 5
Özellik: 30 Wits

Discipline : POTENCE
Açıklama: Müthiş güç verir.
Kan: 5
Özellik: Yok

Discipline : PRESENCE
Awe
Açıklama: Düşmanın size saldırmasını durdurur.
Kan: 5
Özellik: 25 Charisma
Dread Gaze
Açıklama: Hedefi korkutur.
Kan: 5
Özellik: 35 Charisma
Entracement
Açıklama: Hedefin, yeteneği kullanana hayran olmasını sağlar.
Kan: 10
Özellik: 50 Appereance
Majesty
Açıklama: Hedefin, yeteneği kullanana tapınmasını sağlar.
Kan: 15
Özellik: 60 Charisma

Discipline : PROTEAN
Eyes of the Beast
Açıklama: Görüşü arttırır.
Kan: 5
Özellik: 25 Perception
Feral Claws
Açıklama: Kullananın ellerini güçlü pençelere dönüştürür.
Kan: 5
Özellik: Yok
Earth Meld
Açıklama: Kullanan kendini yere gömerek iyileşme hızını (regeneration) arttırır.
Kan: 10
Özellik: Yok
Shape of the Beast
Açıklama: Kullanan bir kurda



dönüşür.
Kan: 10
Özellik: Yok

Mist Form
Açıklama: Kullanan karakter sise dönüşür.
Kan: 20
Özellik: Yok

Discipline : THAUMATUROY

Blood Rage
Açıklama: Hedeften kan çeker.
Kan: 5
Özellik: 25 INT ve 25 Wits

Blood of Potency
Açıklama: Diğer discipline'leri kullanırken daha az kan harcamanızı sağlar.
Kan: 10
Özellik: 40 INT

Theft of Vitae
Açıklama: Belli bir uzaklıktan kan ile beslenmeye yarar.
Kan: 15
Özellik: 40 INT

Cauldron of Blood
Açıklama: Hedefin kanını kaynatır. (Kanını kaynatmak derken gerçekten kaynatmaktan bahsediyorum).
Kan: 20
Özellik: 50 INT

Torch
Açıklama: Ufak bir ışık kaynağı yaratır.
Kan: 3
Özellik: 25 INT

Fireball
Açıklama: Hedefi yakar, bu sırada gruba da zarar verebilir.
Kan: 5
Özellik: 35 INT

Flame Ring
Açıklama: Yalnızca hedefi yakar.
Kan: 10
Özellik: 60 INT

Immolate
Açıklama: Hedefi ciddi şekilde yakar.
Kan: 20
Özellik: 70 INT

Decay
Açıklama: Hedefi çürütür.
Kan: 5
Özellik: 25 INT ve düşük Humanity

Acidic Touch
Açıklama: Hedefi daha ciddi biçimde çürütür.
Kan: 10
Özellik: 35 INT ve düşük Humanity

Atrophy
Açıklama: Hedefin özelliklerini azaltır.
Kan: 10
Özellik: 50 INT ve düşük Humanity

Turn to Dust
Açıklama: Hedefe çok büyük hasar verir.
Kan: 5
Özellik: 60 INT ve düşük Humanity

Heart of Stone
Açıklama: Karakterin kazıkla öldürülmesini engeller.
Kan: 5
Özellik: 25 INT ve 25 Wits

Prison of Ice
Açıklama: Hedefi dondurur.
Kan: 10
Özellik: 35 INT ve 35 Wits

Call Ligthning
Açıklama: Hedefe elektrik zararı verir.
Kan: 20
Özellik: 50 INT ve 50 Wits

Ignore the Searing Flame
Açıklama: Ateşe karşı olan direnci arttırır.
Kan: 5
Özellik: 60 INT ve 60 Wits

Summon Elemental
Açıklama: Sizinle birlikte savaşması için bir elementel yaratık çağırır.
Kan: 20
Özellik: 70 INT ve 70 Wits

Discipline : FAITH (Yalnızca ölümlüler için)

Heal
Açıklama: Karakteri iyileştirir.
Kan: 5
Özellik: Faith

True Faith
Açıklama: Koruyucu kalkan yaratır.
Kan: 20
Özellik: Faith

Prayer
Açıklama: Hedefe zarar verir.
Kan: 10
Özellik: Faith

Discipline : NUMINA (Yalnızca ölümlüler için)

Invisibility
Açıklama: Görünmez olmanızı sağlar.
Kan: 5
Özellik: Wits

Flash
Açıklama: Hedefi sersemletir.
Kan: 10
Özellik: 35 INT

True Sight
Açıklama: Görüş yeteneğini oldukça arttırır.
Kan: 10
Özellik: 50 INT

Tam Çözüm Bölüm 1

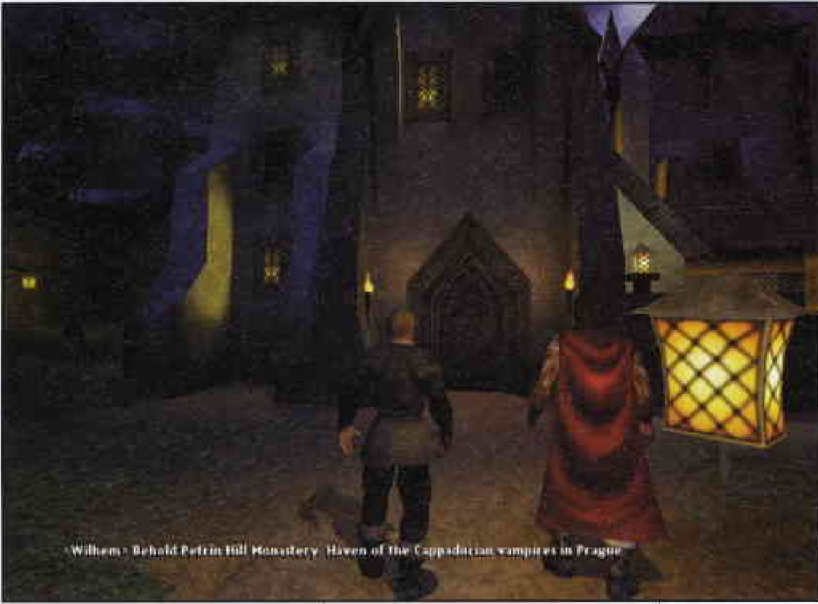
That Evening Within The Convent

Duyduğumuz çığlıkla uyanıp yataktan kalkıyoruz. Kontrol size geçtiğinde önünüzdeki odaya girin. Sister Anezka'ya saldıran iki tane Szlachta (20) göreceksiniz. Onları öldürdüğümüzde Anezka bize teşekkür ediyor, ama bu sırada yaramız yüzünden bayılıyoruz. Ayıldığımızda bu Szlachta baskınının sebebini öğreniyoruz; şehrin dışındaki Silver Madenlerini temizlememiz gerekli. Çıkan iki konuşma seçeneğinden ilkini seçin. İşte oyunun ilk role-playing hatası burada karşımıza çıkıyor. Keşke ilk seçeneği seçince fazladan experience verilseydi veya diğerini seçince bir eksi exp. falan olsaydı. Neyse biz sorumluluğumuzun bilincinde ilk seçeneği seçerek madenlere yarın gideceğimizi söylüyoruz ve bu sırada odaya Archbishop giriyor. Bu adama kanım hiç ısınmadı, baştan söyleyeyim. Konuşma bitince Convent'ten dışarı çıkın. Sola doğru dönüp Knight of St. John ile konuşun. Sola doğru devam edin, Inn of the Four Stags'a ulaşınca içeri girin. Barmenle konuşun ve barın üzerindeki Healing Elixir'i alın. Dışarı çıkın, sağa doğru ilerleyin. Büyük bir bina göreceksiniz, burası kütüphane ama şimdiden girmemize gerek yok. Kütüphanenin sağ tarafında yaşlı bir adam var, onunla konuştuktan sonra kapıya tıklayın ve dışarı çıkın. Düz ilerlediğinizde madenin girişine geleceksiniz. Görev bizi bekliyor.

Bonn Silver Mines

Madenlerde yalnızca tek bir yol var, sağa sola kıvrılıyor ama kesinlikle kaybolma ihtimaliniz yok. İçeri girip biraz ilerleyince bağırışlar duyuyor ve az ilerde de bu bağırışların kaynağı olan ölü adamı görüyoruz. Madenlerdeki tüm bu dehşetin kaynağı Anezka'ya da saldıran Szlachta'lar. İlerlemeye devam ettikçe karşınıza genellikle ikili gruplar halinde bu yaratıklardan çıkacak. Pek zorlanacağınızı sanmıyorum ama yine de gözünüz sağlık durumunuzda olsun. İlerlemeye devam ediyoruz ve karşımıza Ghoul Rat (10) isminde fareler çıkıyor. Bu farelerin beyaz renkli olanları diğerlerinden daha zorlu ve 20 exp. veriyor. Önünüze çıkan Szlachta ve fareleri katledip ilerlemeye devam edin. Biraz ilerde altı boş olan tahta bir köprüye ulaşacaksınız. Burada yol ikiye ayrılıyor, yukarı giden yolun sonunda bir hazine sandığı var. İçinden Hand Axe çıktı ama bu sandıklardan çıkanların random olup olmadığını henüz bilmiyorum. Sizde başka bir eşya çıkmış olabilir. Aşağı yola dönüp ilerleyin ve ikinci kat kapısına ulaşın.

Köprüden geçince bir açıklığa ulaşıyoruz, önce sola ilerleyip yerden kalkanı alın. Burada silah kullanan cins Szlachta (40) ile karşılaşıyoruz. Onu öldürün ve etraftaki para ve eşyaları alın. Şimdi sağ taraftan ilerleyin, karşınıza çıkanları öldürün ve köprüye ulaşın. Köprüden geçince yolun ileri ve sağa olmak üzere ikiye ayrıldığını görüyoruz. Sağ tarafta 1. kata çıkış kapısı var, o



yüzden burası bizi ilgilendirmiyor. İleri devam edin. Aşağıya doğru inecek ve içinde değirmen bulunan geniş bir açıklığa geleceksiniz. Değirmenle uğraşmadan önce kıyının bu tarafını temizleyin ve eşyaları alın. Değirmenin koluna tıkladığınızda değirmen çalışmaya başlayacak ve sular çekilip köprüyü meydana çıkaracak. Karşı kıyıda bu bölümün en zorlu yaratıklarından War Ghoul (60) var. İlerlemeye devam edin. Üçüncü kat kapısına ulaşacaksınız.

Üçüncü katta quest yaratığı olan Ahzra ile karşılaşacağız. Köprüden aşağı inip tapınağa benzer yere girince Ahzra ortaya çıkacak. Aramızda iğneleyici bir sohbet gerçekleştikten sonra bize saldırıyor. Burada bol bol healing salve kullanmanız gerekebilir. Ahzra öldüğünde 1400 exp. alıyoruz ve karakter geliştirme ekranı çıkıyor. Kazandığımız exp. puanlarını istediğimiz özelliklere dağıtabiliyoruz, ama özelliğin her bir seviyesi bir öncekinden daha fazla exp. gerektiriyor. Eğer madenlerdeki tüm yaratıkları öldürdüyseniz yaklaşık 2680 exp. puanına sahip olmanız gerekli. Ben özellikle Strength, Intelligence ve Perception'a yatırdım puanları. İşiniz bitince etrafta bulunan birkaç para kesesini alın ve dışarıya doğru yola koyulun. Tapınağın çıkışında (köprünün sonunda) Christof yerde bir amulet bulacak. Dışarı çıkın ve şehre geri dönün.

Haritaya bakınca Convent'in yanında St. Thomas Cathedral isimli yeni bir yer görüyoruz. Oraya gidin ve Archbishop ile konuşun. Dışarı çıkıp Convent'e girin ve Anezka ile konuşun. Christof ile Anezka'nın arasında bir şeyler olduğunu fark ettiniz, değil mi? Odamızdan çıkınca yine Archbishop ile karşılaşıyoruz ve bizi Anezka yüzünden azarlıyor. Bu adama kanım ısınmadı demiştim. Konuşma seçeneklerinden 2.'sini seçin.

Prague's Old Town - Gece

Görevimiz bu gece Prag'ı yaratıklardan korumak. Dışarı çıktığınızda ilk olarak tavernanın bulunduğu yere gidin ve oradaki Szlachta'yı öldürün. Biraz ileride diğer bir Szlachta daha bulacaksınız ve onu da öldüreceksiniz tabii. Şimdi Convent'in bulunduğu bölgeye geri dönerseniz orada sizi bekleyen üç yaratık göreceksiniz. Bunlar şimdiye kadar karşılaştıklarınızla kıyaslandıklarında çok güçlüler, eğer aynı anda birden fazlasıyla uğraşmaya çalışırsanız kesin ölürsünüz. Onları öldürmenin en kolay yolu biraz geriye doğru kaçıp sizi izlemelerini sağlamak. Bir tanesini size yaklaştığında vurun ve yine biraz geri kaçın. Hepsini öldürdüğünüzde Convent'e girin, içeride bu yaratıklardan iki tane daha ve bir de Szlachta var. Bunlardan da kurtulduğunuzda oldukça uzun süren bir demolar zincirini seyredeceksiniz. Kısaca özetlemek gerekirse, artık Christof bir insan değil.

University

Demolar zincirinin büyük bir kısmı burada geçiyor. Ecaterina'nın kanını içtikten sonra onunla konuşmaya başlayacaksınız. Konuşma seçeneklerinden ilkini seçin. Biraz daha konuştuktan sonra Wilhem'le tanışacaksınız. University'den çıkın ve M tuşuna basarak haritayı açın. Gitmeniz gereken yer haritanın sol üst tarafındaki Petrin Hill Monastery. Oraya haritayı takip ederek kolayca ulaşabilirsiniz. Şehirden çıkmak için Gate to Judith Bridge kapısını kullanacaksınız. Köprünün üzerindeyken Wilhem size kan ihtiyacınızı gidermenin yolunu öğretecek. Bunun için sağ alt taraftaki Discipline menüsünden Feed'i seçin ve Old Man'e sağ fare tuşuyla tıklayın. Yeterince kan içince Christof adamı kendiliğinden bırakacak. Köprüden geçtikten sonra önünüze Golden Lane kapısı gelecek. Oraya girmeden sola dönün ve yolu takip ederek Petrin Hill'e gelin. Manastıra girmek için binanın sağına doğru gidin, orada kapıyı göreceksiniz.

Petrin Hill Monastery

Manastır yine madenlerde olduğu gibi bir dizilime sahip, amacınız alt katlara inmek. Giriş katında etrafta dolaşan Monk'lara saldırmayın, eğer isterseniz bunlardan kan emebilirsiniz. Bu kattaki diğer yaratıklara gelince: Bol bol Cappadocian (50-100), Zombu (75), Skeleton (80) ve Corpse Minion ile karşılaşacaksınız. Normalde bunlar tek başlarına pek de güçlü yaratıklar değiller ama genelde grup halinde saldırdıklarından zor anlar yaşayabilirsiniz. Eğer grubun kontrolünü tam sağlayamazsanız ve Wilhem Torpor durumuna geçerse elinizdeki Awaken parşömenlerini kullanarak onu diriltebilirsiniz. Bu kattaki yolu takip edince bir odaya ulaşacaksınız. Bu odanın kapısının sol tarafındaki kolu çekince, yolun gerisinde kapalı olan bir yol açılacak. Bu yolun sonundaki odada da bir kol var, onu da çekince aşağı doğru inen merdivenlere ulaşacaksınız. Etraftaki yaratıkları temizleyip ilerleyerek bir alt kata giden kapıya ulaşın.

İkinci katta da yine bir üstteki yaratıklardan -ama bu sefer daha bol olarak- var. Bu katta anlatılması gereken en önemli şey gizli bir bölmede bulabileceğiniz özel bir silah. Üçüncü kata giden kapıyı bulduğunuzda, hemen yakındaki sunakta gizli bir bölme bulacaksınız. Bu bölmeyi açınca içinden altın çıkacak. Bu altınları alın ve bu kattaki ana odaya geri dönün. Bu odada başka bir bölmenin daha açıldığını göreceksiniz. Bu bölmede silah olarak kullanabileceğiniz ve bölümün baş yaratığını öldürmeyi oldukça kolaylaştıracak özel bir kemik (Femur) bulacaksınız. Yine bu katta da kapalı bir odaya vardığınızda odadaki kolu çekerek yakınlardaki kapalı kapıları açabilirsiniz. Etrafı temizleyip yeterince exp. kazandıktan sonra üçüncü kata inin.

Üçüncü katta yapmanız gereken sırasıyla şöyle. Öncelikle etrafta biraz dolaşın, kilitli iki tane kapı göreceksiniz. Bunlardan birisi Mercurio'nun, diğeri ise Garinol'un. Bir süre gittikten sonra merdivenlerden çıkarak büyük bir iskelet heykeline ulaşacaksınız. Bu heykelin sağ elinde Bone Key var. Onu alın ve Garinol'un kapısını açın. İçeride Garinol'un masasında bulacağınız günlüğü okuyun ve Skull of Lamia'ya dokunun. Mercurio'nun kapısını açın ve onunla konuşun. Seçmeniz gereken şık ikincisi. Mercurio size saldıracak. Ben ilk iki seferde öldüm ve tekrar aynı yerleri oynamak işkence gibi geldi. Ona saldırırken Christof'un elinde mutlaka Femur olsun, Wilhem bir yanından Christof diğer yanından saldırsın. Bu sırada Wilhem'de de Feral Claws discipline'ini kullanırsanız bir süre sonra öldürebiliyorsunuz. Ama ne olursa olsun sağlıklarınızın dolu olmasına dikkat edin. Artık manastırı terk edebilirsiniz.

Eser Güven

KKND 2 2.Bölün

Genel Campaign Stratejileri

Geçen sayımızda Evolved görevlerinin yarısına kadar gelmiştik. Çok fazla yerimiz olmadığı için bu sayıda görevlerde biraz kırpma yapmak zorunda kaldım. O yüzden bu sayıda geri kalan Evolved görevlerinden bir tanesini ve Series 9 görevlerinin bitirmeniz için gereken tüm görevlerinin açıklamalarını bulacaksınız. Evolved görevlerinden fedakarlık yapmamın sebebi zaten geriye yalnızca iki görev kalmış olması. Zaten bu noktaya kadar gelince sahip olduğunuz birimleri ve yapıları oldukça iyi tanımış olacaksınız ve buna göre strateji oluşturabileceksiniz.

EVOLVED GÖREVLERİ

LEVEL 5d – Supply Run

Direniş: Orta
Teknoloji Seviyesi: 5
Kaynaklar: Orta
Arazi: Kırsal
İşgalci: Series 9

Bu bölümde hem hızlı, hem de çok titiz davranmanız gerekiyor. İlk birkaç göreviniz bazookoid birimlerinizi canlı tutmak üzerine kurulu. Doğudaki en yakın köprüde pusu kurun ve bu sırada güneye doğru bulacağınız bazı ağır birimlerden kurtulmaya bakın. Bir dire wolf birimi alın, kuzeydeki köprülerden geçin ve düşmana hafifçe saldırarak dikkatlerini çekin. Size saldırmaya kalktıklarında pusu kurduğunuz noktaya doğru kaçın. Size doğru gelen her şeyi öldürün, sonra da scorpion ve hippo haricindeki tüm saldırı birimleriyle kuzey köprülerine doğru ilerleyin. Oradaki iki düşman tankeroid'inin yok edin ve daha sonra da enerji santralini patlatarak düşmanın yeniden yapılanamamasını garantileyin.

Şimdi haritada saat yönünün tersi istikametinde ilerlemeye başlayın. Grubun önünde en büyük birimleriniz olsun, bazookoid birimlerinizi hala canlı tutmanız gerekiyor. En güneyde ortada bir yerde sizi bekleyen dört tane uçak bulacaksınız. Hemen sevinmeyin çünkü bunlar düşman uçakları. İşte bazookoid'leri kullanabileceğiniz güzel bir yer.

İkinci düşman kampını hemen kuzeyde bulacaksınız. Buraya gelmekteki hızınıza bağlı olarak düşman savunmasını güçlendirip bir lightning generator yapmış olabilir de, olmayabilir de. Eğer biraz hızlı ve biraz da şanslıysanız düşman henüz bu savunma sistemini yapmamış olacak ve oradaki enerji ve petrol santrallerini kolayca halledebileceksiniz. Elbette söylememe gerek yok, bundan sonra sevmediğiniz her şeyi yok edebilirsiniz. Bazen kampta iki tane radiator ile karşılaşabiliyorsunuz. Eğer grubunuz yalnızca bazookoid'lerde oluşuyorsa bu savaşı kesinlikle kaybettiniz demektir. Size önerim bu ihtimale karşı iki de hippo bulundurmanız.

Sizin kampınızın bulunduğu yer haritanın güneydoğu koşesi. Buraya girdikten sonra kuzeydoğudaki çok güçlü korunan düşman kampını rahatlıkla yerle bir edebilecek kadar güçlenebilirsiniz.

Bu kampta öncelikle bir alchemy hall inşa edin ve onu en son haline kadar geliştirin. Aynı işlemi power station için de gerçekleştirin. Beastiary'i en az iki kere geliştirin (ve beast'leri mutlaka kullanın) ve warrior hall'u da son haline kadar geliştirin. Her bir cinsten en az onar tane birim üretin. Sonra bir diğer warrior hall inşa edin ve onu da en az üç kere geliştirin ve yine birimler üretin. Şimdi saldırı zamanı. Yavaş yavaş kuzeye doğru ilerleyin ve yolunuza çıkan tüm topları teker teker yok edin. Kuzeydoğu düşman kampına girmeden önce köprünün başında durun ve seçtiğiniz bazı birimlerin üretimini non-stop durumuna getirin ve bu birimlerin toplanma yeri olarak bu noktayı kullanın. Sonra da tüm gücünüzle kampa girin ve hareket eden etmeyen her şeyin kökünü kurutun.



SERIES 9 GÖREVLERİ

Binalar: Barn (1500), Microunit Factory (400), Macrounit Factory (800), Power Unit (2000), Weapon Control (500), Technostudy (700), Maintanence Depot (500), Oil Bot, Windmill (1000), Wind Turbine (2000)

Piyadeler: Seeder (250), Systech (100), Pod Launcher (300), Weed Killer (450), Spore Missile (450), Michaelangelo (500), Sterilizer (600)

Araçlar: Patrolbot (200), Responsebot (300), Mobile Oilbot (1000), Radiator (500), Tankbot (800), Oil Tankeroid (1000), Doom Dome (1250), Cauteriser (1500), Grim Reaper (5000)

Uçaklar: Transport Dome (2000), AG Responsebot Fighter (2000), Crop Duster Bomber (2500)

Kuleler: Distance Seeder (800), Pod Cannon (1200), Solar Intensifier (2500), Lightning Generator (3500)

Duvarlar: Boundary Fence (100), Force Wall (500)

LEVEL 1a – Driving Miss Daisy

Direniş: Hafif
Teknoloji Seviyesi: 1
Kaynaklar: Orta



Arazi: Kırsal
İşgalci: Survivors

Tek yapmanız gereken size verilen botu üssünüze ulaştırmak. Hızlıca ilerleyin o kadar. Yolda iki tane repair bay olsa bile karşılaşacağınız düşman piyadelerinin zırhları çok zayıf ve sizden çok daha yavaşlar, bu yüzden bu tamir yerlerine büyük ihtimalle gerek bile duymayacaksınız. Yalnızca bölümün biteceği haritanın güneydoğu köşesine giden en kısa rotayı bulmaya çalışın. Çok basit bir görev.

LEVEL 2b - Divide And Conquer

Direniş: Hafif
Teknoloji Seviyesi: 2
Kaynaklar: Orta
Arazi: Dağlık
İşgalci: Survivors

Bu bölüm bir öncekine göre bir hayli ilginç. Görev amacında size bu bölgede bir düşman üssü bulunduğu ve onu bulup nötralize etmeniz gerektiği söyleniyor. Ancak bu bölgede iki tane düşman üssü var. Kısa sürede bitirebileceğiniz bir bölüm değil yani. Öncelikle ilk üssü ele geçirmeniz, sonra da güçlenip diğerinin icabına bakmanız gerekiyor.

Bu bölümü geçmenin en iyi yolu düşman kampını yok ettikten sonra köprüleri havaya uçurmak ve tech bunker'ın yerini bulup düşman üssüne kuvvetli birimler göndermekten geçiyor. Burada kullanışlı değil gibi gözüken hover buggy birimleri çok işinize yarayabilir.

LEVEL 3 - Checkpoint Charlie

Direniş: Orta
Teknoloji Seviyesi: 3
Kaynaklar: Orta
Arazi: Dağlık
İşgalci: Survivors

Bu bölümdeki göreviniz tankeri evine ulaştırmak ve bunun için gördüğünüz her birime saldırmanıza gerek yok. Yüksek bölgeleri kullanarak düşmanlardan rahatça kullanabilirsiniz (daima yükseklik avantajını kullanın), bu özellikle de diğer türlü çok sorun çıkarabilecek kuleleri temizlemek için gerekli bir strateji.

Kuzeye doğru giden ilk yolu takip ederek yüksek bir noktaya ulaşın ve sentry gun'ların bulunduğu noktaya kadar geri çekilerek yaklaşan piyadeleri halledin. Sizi bazooka'ların menzilinin dışında tutacak olan dar yolu izleyin ve dikkatli bir şekilde cannon tower'ları ve barrage craft'ları temizleyin. Geri kalan son dört düşman birimi piyadelerden oluşuyor, artık rahatlıkla onları da temizleyebilirsiniz.

Aslında görev amacı yine biraz yanlış gibi. Çünkü normalde içinde power station bulunmayan bir üsse tankeri boşaltamazsınız. Ama bu görevde tankerle üsse ulaştığınız an boşaltmış sayılıyor ve görevden çıkıyorsunuz. Ilginç.

LEVEL 4b - Ring-A-Ring-A-Rosie

Direnis: Orta
Teknoloji Seviyesi: 4
Kaynaklar: Orta
Arazi: Kırsal
Isgalci: Survivors

İşte size guzel bir görev. Bir spiral şeklinde yerleşmiş olan Survivors'ların üssünü yok etmek için spiralin dışından içine doğru ilerleyeceksiniz. İlk olarak iyi birimlerinizden birkaçını göndererek Survivors'ların oil rig'ini vurun. Yine iyi adamlarınızdan birkaçını gönderip ateş eden birimi koruyun. Bir transport dome yapın ve michelangelo'lardan oluşan bir grubu diğer rig'i yok etmek üzere gönderin. Rig yok edildiğinde artık gördüğünüz her hareketli şeyi yok etmeye başlayabilirsiniz. Büyük bir ihtimalle görevi size önerilen sürenin altında bitirebilecesiniz. Aslında şimdiye kadar çoktan fark etmiş olduğunuz üzere neredeyse tüm görevlerdeki öncelikli amaç düşmanın kaynaklarını kesip güçlü birimlerden kurtulduktan sonra son darbeyi vurmak üzerine kurulu. O yüzden özellikle görev sonlarında çok ayrıntıya girmiyorum.

LEVEL 5c - Grapes of Wrath

Direniş: Ağır
Teknoloji Seviyesi: 5
Kaynaklar: Orta
Arazi: Kırsal
İşgalci: Evolved

İlk olarak 10 tane responsebot üretin. Ekranın alt tarafından doğuya doğru giden pasajın başındaki iki düşman saldırısını karşılayın ve elinizdeki tüm birimlerle (mobile barn'da dahil olmak üzere) ilk köprüye ulaşana kadar karşınıza çıkan her şeyi yok ederek ilerleyin. Cannon'u vurun, köprüyü geçin, bug'ı vurun ve eğer varsa yardım kuvvetlerini gönderip gelmelerini bekleyin, önce doğuya sonra da yolları kullanarak alanın kuzeydoğu köşesine ulaşın. Bu sırada görmüş olduğunuz tüm bazooka battery'i vurmayı sakın ihmal etmeyin.

Köşeye ulaştığınızda güney kampındaki macrounit factory hariç her şeyi recycle yapın ve hemen bir kamp kurun. İki mekanik yardımıyla tech bunker'ları açın. Bir mobile tech birimi üretene kadar binalarınızı geliştirin ve hazır olduğunuzda tüm birimlerinizi düşmanın kuzeydoğu kampının kapısının önünde toplayın.

Grim Reaper üretee kadar yapılarınızı geliştirin ve onları göndererek kampı temizleyin. (Gort ve yanında bir repair birimi savunmaları temizlemeniz için çok iyi bir çözüm ama bu şekilde binaları yok etmek fazla zaman kaybına yol açıyor).

Şimdi güneydoğudaki düşman kampından kurtulmanız gerekiyor. Bu sırada haritanın ortalarında bir yerde iki büyük bug ile karşılaşabilirsiniz. Güneydoğu kampı için de yine aynı taktiği kullanın. Reaper'lar ve Gort ile saldırın ve bu sırada yanlarında bir repair birimi bulundurun. Bazı birimler binaların arkasında saklanmış olabiliyor, hepsini temizleyin.

LEVEL 5d - Walls Of Jerry Co.

Direniş: Ağır



Teknoloji Seviyesi: 5
Kaynaklar: Orta
Arazi: Çöl
İşgalci: Evolved

Bu bölümde çok az zamanınız var. Hem üssünüzü yeterli derecede korumanız, hem de düşman üsüne erken bir saldırı gerçekleştirmeniz gerekiyor. İlk olarak yapabildiğiniz kadar hızlı bir biçimde birimlerinizi rig'in yanındaki sırta yerleştirin. Bir technostudy ve bir microunit factory inşa edip, microunit factory'i hemen geliştirmeye başlayın. Bu arada bir de weapon control kurup bir iki tane cannon yerleştirmeyi de unutmazsanız rahat edersiniz. Bir kaç tane iyi rocket launcher yukarıdan gelecek tehlikeleri bertaraf edebilir. Koruma birimlerini birbirlerine yakın olarak kurmanız oldukça mantıklı olur. Mesela sırasıyla birbirine yakın bir lightning generator, bir distance seeder, bir tane daha distance seeder ve bir pod cannon kurarsanız hem çok güçlü bir savunmaya sahip olursunuz, hem de aralarındaki boşluklara üç tane systech yerleştirerek ihtiyacınız olduğu anda onları tamir edebilirsiniz.

Grim Reaper'lar ve Cauterizer'lar ile saldırı noktalarına birer birer gidip, gerek duyduğunuzda da piyade ve responsebot birimlerini kullanarak bu görevi biraz zor da olsa bitirmiş olabilirsiniz.

LEVEL 6b - Prototype 31

Direniş: Ağır
Teknoloji Seviyesi: 5
Kaynaklar: Orta
Arazi: Dağlık
İşgalci: Survivors/Evolved

Bu bölümde hayatta tutmanız gereken iki şey var. Birincisi Machanoid, ikincisi ise Gort. Bunlardan biri bile ölürse görev başarısız olur. Bunun yanında uğraşmanız gerekecek bir diğer nokta da geçmeniz gerekecek olan güç ve elektrik duvarları. Biraz sorunlu bir görev yani anlayacağınız.

Öncelikle radiator'lar haricindeki tüm birimlerinizi toplayın ve kampınızın kuzey tarafına yerleşmiş olan Survivors'lara saldırın. Oradaki üç cannon'dan kurtulmak için piyade birimlerinizin çoğunu gözden çıkarmanız gerekebilir, takmayın. Sonra da robot'larınızı kullanarak geri kalan doom dome'ları ve oupost, oil production, barracks, machine shop ve thermal exchangers gibi düşmanın yeni bir kamp başlatmasına neden olabilecek tüm yapıları yerle bir edin. Bunlar yıktığınız sırada bir technostudy ve weapon control yapın ve technostudy'i en son haline kadar geliştirin. Sonra microunit factory'i bir kere geliştirin ve durmaksızın seeders üretmeye ayarlayın. Bunu da hallettikten sonra power unit'i en son haline kadar geliştirin. On tane seeder topladığınız zaman dört radiator'ı da gönderip cannon'lara saldırın. Cannon'lara saldırdığınızda bir sürü duşman birimi size saldırmak üzere gelecek ama robotlarınız ve pod cannon'ınız onların icabını rahatlıkla görecekler. Arada saldıracak olan iki turtle'ı da doom dome yardımıyla yok edin. Bu sırada seeders'lar cannon'ların dikkatini robotların üzerinden çekmek için kullanılabilir. Burada zamanlamanız gerçekten önemli, eğer hızlı olmazsanız mutantlar ek bir Touch of Death inşa edebilirler, bu sefer işiniz daha da zorlaşır. Robotlarınızı Evolved kampının oradaki çıkıntının ortasına yerleştirin ve burayı aynı zamanda seeder'lar içinde toplanma noktası olarak belirleyin.

Artık bundan sonrasında pek fazla zorlanmayacaksınız. İki büyük robotunuzu arada bir tamire gönderin, bunun dışında sürekli o çıkıntıda durarak aşağıdaki oil trafiğini ve tower'ları halletmekle uğraşsınlar. Binaları seeder'lar ile vurun ve yine iki büyük robotunuzla crab'leri ve hippo'ları yok edin.

Bu görevde en çok önem vermeniz gereken şey sık sık oyunu kaydetmeniz. Çünkü yanlışlıkla Mechanoid veya Gort ölürse her şeyi baştan yapmayı istemezsiniz sanırım. Bunlardan biri öldüğü an oyun otomatik olarak yeniden başlıyor, hemen bir kaydınızı yükleyerek hatadan geri dönebilirsiniz.

LEVEL 6c -- Ground-To-Air
Direniş: Ağır
Teknoloji Seviyesi: 5
Kaynaklar: Orta
Arazi: Çöl
İşgalci: Survivors/Evolved

Öncelikle bir Technostudy inşa edin, onu en son haline ulaşıncaya kadar geliştirin, bir Maintenance Depot kurmak için neye ihtiyaç duyuluyorsa yapıp geliştirin. Bunu da en son haline kadar geliştirmeyi unutmayın. Bunun yanı sıra on tane Responsebots üretin. Touch of Death'lerden oluşan koridorlardan kurtulmak için bir fighter ve bir bomber kullanın. Bunları sürekli olarak tamir etmeniz gerekebilir, bunlar için gerekli olan tüm yapılara ve birimlere sahip olduğunuza emin olun.

Responsebot'lardan oluşan sıralar size doğru yaklaşmakta olan tüm düşmanlarla rahatlıkla başa çıkacaklardır.

Yok etmeniz gereken nihai kamp kuzeybatıda bulunuyor. AntiAircraft'larla başa çıkmak için ilk olarak radiator'ları kullanın sonra da birkaç Grim Reaper yardımıyla yavaş yavaş etrafı temizleyin. Kampta birçok yerleşik ve hareketli AntiAircraft var, bu yüzden biraz başınız ağrıyabilir. Hepsi temizlenince görevin gerektirdiği uçak saldırısını düzenleyebilirsiniz.

LEVEL 7b - Mutants Off-Line

Direniş: Çok Ağır
Teknoloji Seviyesi: 5
Kaynaklar: Orta
Arazi: Çöl
İşgalci: Survivors

Açıkçası bu bölüm hem görünüm olarak, hem de etrafta biraz dolaşınca rahatlıkla fark edileceği gibi Survivors ile oynarken Evolved'a karşı savaşılan son göreve çok çok benziyor. Belki de ikisi de aynı görevdir. O yüzden o görevdeki taktikleri aynen kullanabilirsiniz sanıyorum.

Eser Güven

SHOGUN•TOTAL WAR Bölüm 2

Japonya İmparatoru olabilme mücadelesi

Bölgelerinizin Güvenliğini Elden Bırakmayın

Shogun'da dikkat etmeniz gereken şeylerin başında gelişmenin sadece toprak ele geçirmekle sınırlı kalmadığı, iç genişlemeye de aynı derecede önem vermeniz gerektiğidir. Oyunda yapabileceğiniz en kötü hata güvenliğinize pek dikkat etmemek olacaktır. Bölgelerinizin güvenliğini çok çeşitli şekillerde sağlayabilirsiniz; içinde yeteri sayıda asker barındırabilir veya bölgede bir Shinobi eğiterek casusluk aktivitelerini engelleyebilirsiniz.

Ordu - Kaynak Dengesini İyi Kurun

Shogun'da ordunuz ne kadar büyük olursa, kaynaklarınızdan o kadar fazla kullanacaktır. Eğer aradaki dengeyi iyi kuramayıp sürekli ordunuzu kalabalıklaştırmaya çalışırsanız, birimlerin bakımı için gerekli olacak olan masraf yıllık gelirinizden daha fazla olabilir. Böyle bir durumda da yeni binalar veya askerler üretecek parayı tekrar elde etmek sizin için zor olacaktır.

Para Kaynaklarınızı Arttırın

Unutmayın ki para kazanmanın tek yolu önünüze gelen her yeri işgal etmeye çalışmaktan geçmiyor. Bölgenize yapacağınız bir Liman size yıllık ek 200 Koku kazandırırken, Maden yaptığınızda bu miktar 600 Koku'ya ulaşır. Tarım alanları geliştirilmiş bir bölge, eski halinin neredeyse iki katı kadar gelir sağlayabilir.

Klanınızın Avantajlarını Kullanın

Campaign oyunundaki klanlardan her birinin kendine has avantajları (bonus) vardır. Mesela Shimazu klanı No-Dachi samurayını çok daha ucuza eğitip bakabilirken, Oda klanı için bu ucuzluk Ashigaru biriminde görülür.

Unutmayın, siz kendi avantajlarınızı kullanmasanız bile diğer klanlar bunu yapacaklardır.

Her yere Saldırmayı Düşünmeyin

Açılış hareketlerinizi planlarken bulaşmamanız gereken durumlar ve saldırmamanız gereken bölgeler bulunduğunu sakın unutmayın. Aksi halde daha başlarda yanlış strateji izlediğiniz için çok zorlanabilirsiniz. Akılcı strateji düşmana ne zaman saldırılacağını, ne zaman saldırılmayacağını bilmektir.

Neyi, Ne Zaman İnşa Edeceğinizi Bilin

İmparatorluğunuzu kurarken sürekli karar vermeniz gerekecek alanlardan biri de bölgelerdeki yapı sistemini kurmak olacaktır. Genellikle yeni binalar yapmak, eskileri geliştirmek, yeni ve özel birimler elde etmek isteyeceksiniz. Campaign oyununda düzenli bir büyümenin sırrı hangi binayı, ne zaman yapacağınızı bilmekten geçer. Mesela oyundaki en güçlü birimlerden olan Savaşçı Keşişler'e ulaşabilmeniz için oyun zamanıyla 18 mevsime ve 2500 Koku'ya ihtiyacınız vardır. Her bir bölgede aynı anda yalnızca bir tane yapı projesi bulunacağından, o bölgeye bu süre içinde başka bir yapı yapma imkanınız olmaz. Bir bölgeye bina yapmadan önce o bölgenin stratejik konumunu, yönettiğiniz klanın avantajlarını ve sahip olduğunuz parayı iyice değerlendirmeniz gerekir. Genel olarak özellikle stratejik bölgelerde şunları yapmayı düşünebilirsiniz:

Geniş Kale: Bu sayede Budist Tapınağı yapabileceksiniz.
Budist Tapınağı: Böylece Savaşçı keşişler üretebilirsiniz.
Ninja Evi: Bu bina sayesinde Ninja suikastçileri yetiştirebilirsiniz.
Sınır Gözetleme Kuleleri: Stratejik sınırlardaki düşman hareketlerini izleyebilirsiniz.

Kalelerinizin Tüm Gücünü Kullanın

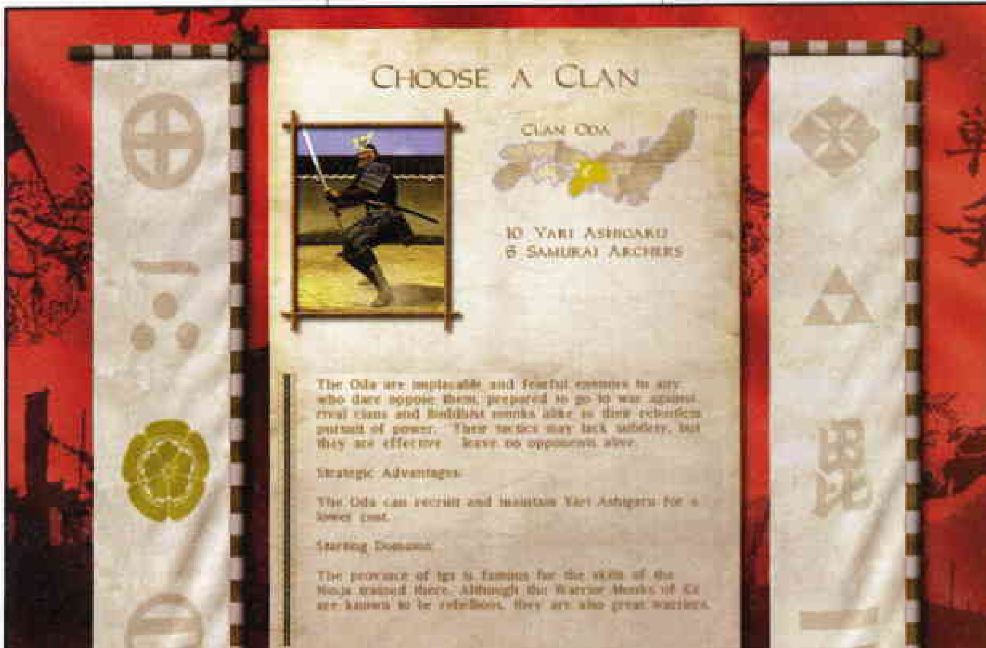
Yalnızca 500 Koku'ya mal olan ve bir sene içinde yapılabilen bir Kale, hem bölgeyi korumak, hem de bölgedeki nüfusun sadakatini arttırmak için mükemmel bir yoldur. Kale yaptığınız zaman o bölgeye daha fazla bina yapabilirsiniz. Eğer kendinizi oyunun başında size verilen Mızrak ve Okçuluk Dojo'larıyla sınırlarsanız bunun anlamı aynı anda yalnızca tek bir birim yapabileceğiniz ve bu birimin ya bir Yari Samurayı ya da bir Samuray Okçusu olabileceğidir. İmparatorluğunuza daha fazla Kale ekledikçe, daha fazla Dojo kurabilir ve ordularınızı çok daha hızlı oluşturabilirsiniz.

Sınırlarınıza Dikkat Edin

Komşu bir bölgeyi ele geçirmeyi planlıyor olsanız dahi, sınır kabul ettiğiniz bölgeleri aklınızda işaretleyin. Mesela Shimazu klanını yönetiyorsanız Bungo ve Nagato bölgelerini güçlendirmelisiniz. Bunu yapmanızın sebebi, Kyushu adasını işgal eden Imagawa klanını tamamen ortadan kaldırmak üzerine kurulu olan planınızı rahatça gerçekleştirmektir. Yeni ele geçirdiğiniz ve güvenliğinden tam emin olmadığınız sınır bölgelerine daha fazla bina yapmayın. Eğer içinde yalnızca bir Kale olan bir bölgeye düşman baskın düzenlerse, Kale yardım birimleri gelene kadar o bölgeyi koruyabilir. İçinde bir Kale ve Mızrak Dojo'su bulunan bir bölgede ise ikinci binanın başarılı bir işgal sonucunda yıkıldığını göreceksiniz.

Vergi Toplayın

Koku düğmesine basarak insanlarınızın yıllık ödemelerini istediğiniz vergi miktarını ayarlayabilirsiniz. Vergi ne kadar yüksek olursa, bölgedeki halkın sadakati de o hızla düşecektir. İlk birkaç





yıl vergi oranlarını normal seviyede tutun ve imparatorluğunuz genişleyip daha fazla paraya erişebildiğiniz zaman da oranları düşürün. Eğer acilen birim veya bina yapımı için paraya ihtiyacınız var ve vergiyi yükseltmeniz gerekiyorsa, bir seneden uzun süre vergiyi yüksek tutmamaya dikkat edin.

"Uydu" Sistemini Kullanın

Bölgelerinizi korumanın en etkili yollarından biri, geniş bir Kale'nin etrafına kuracağınız küçük Kale'lerden oluşan bir halkadır. 16. yüzyılda Hojo klanı merkezi bir kalenin etrafındaki küçük uydu kaleleriyle oldukça güçlü bir sistem yaratmıştı. Bu uydu sisteminin gerçekten de birçok avantajı bulunur. Mesela Mori klanı Mimaska'da bir Geniş Kale ve Harima, Inaba, Bizen, Bitchu ve Hoki'de de küçük Kale'ler kurmuş olsun. Bu küçük kalelerin her biri temel bir birim tarafından korunuyor olsun, mesela tek bir Ashigaru birimiyle. Kale'ye sağ fare tuşuyla tıklayarak bir saldırı durumunda bu Ashigaru'nun ne kadar dayanabileceğini görebilirsiniz. Çemberin ortasındaki geniş kalede 440 askerlik bir kuvvet bulunduran Mori, hangi ufak Kale saldırıya uğrarsa uğrasın hemen yardım gönderebilir. Böylece aynı anda altı bölgeyi, altı tane büyük orduya gerek duymadan rahatça koruyabilirsiniz. Buradaki bir diğer avantaj ise küçük kalelerinde yalnızca bir adet birim bulunacağından, komşu bölgedeki klan savunma gücünüzün tehdidi karşısında kendini korumak için büyük bir ordu yaratmaya gerek duymayacaktır.



İttifak Kurun

Yedi klan içerisinde Shimazu klanı ittifak için en çok güvenebileceğiniz klandır. Oda ve Takeda klanları ise anlaşma imzaladığınız dakikadan itibaren sizi arkanızdan bıçaklamak için vakit kollarlar. Başka bir klanla anlaşma imzaladığınızda bunu çok da ciddiye almayın. Genellikle ittifaklar çok çabuk ve kolay biçimde bozulurlar.

Özel Birimler Eğitin

Haritada başarılı olmanın önemli yollarından biri de Shinobi, Ninja, Elçi, Rahip ve Efsanevi Geyşa gibi özel birimler üretmektir. Bunların içinde sizin için en önemli olanlar Shinobi, Ninja ve Elçi'lerdir. Efsanevi Geyşa'yı üretebilmeniz için ise öncelikle bir Çay Evi kurmanız, daha sonrada Geyşa Evi yapmanız gerekir.

Birimlerinizi Sürekli Geliştirin

Eğer fazladan harcayacak paranız varsa, bir Zırh Deposu ve Kılıç Yapıcı Binası kurun. Bu yapılar ürettiğiniz birimlerin çok daha iyi zırh ve silahlara sahip olmalarını sağlayarak saldırı ve savunma güçlerini arttırırlar.

İtibarın Önemini Küçümsemeyin

Bir birimin itibarı ne kadar yüksek olursa, o kadar deneyimli ve savaşta o kadar iyi olurlar. Eğer itibarı yüksek olan bir general bir orduya komutanlık yapıyorsa, yönettiği adamlarına da itibarının bir kısmı geçecektir. Eğer generallerinizden biri üç ve daha fazla itibar seviyesini ulaşırsa, onu düşman Ninja'larına karşı korumak için yanında Shinobi veya Ninja birimleri bulundurun. Bir ordu yeterince geniş ve güçlü olduğunda, kendine eşlik eden Ninja ve Shinobi'lere de sahip olmalıdır.

Efsanevi Kılıç Ustası Olayını Etkinleştirmeye Çalışın

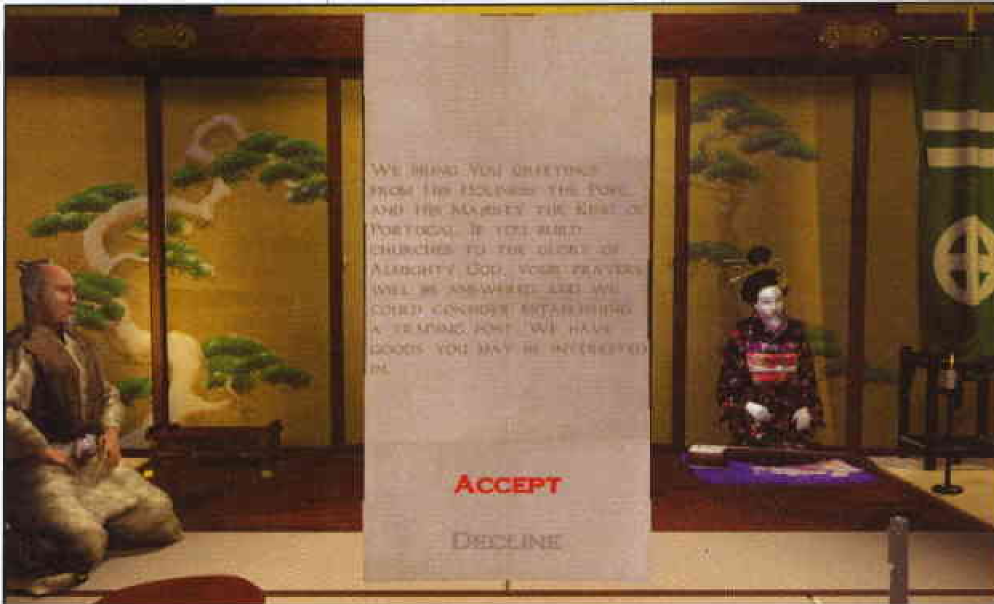
No-Dachi birimine erişmek için öncelikle Efsanevi Kılıç Ustası



olayını etkinleştirmeniz gerekir. Bir Budist Tapınağı yaptığınız gibi üretebileceğiniz Savaşçı Keşişler'in veya At Dojosu ile üretebileceğiniz Süvari birimlerinin aksine, askerlerinizden biri kendini savaş alanında yeterince kanıtlayana kadar Kılıç Dojosu kuramazsınız. Yani birçok büyük savaş geçirmiş usta bir asker Kılıç Dojosu kurmaya karar verebilir. Bu olay bir samuray iki veya daha fazla İtibar seviyesine ulaştığında etkinleşir ve Bina Yapımı menüsüne Kılıç Dojosu (No-Dachi birimleri eğitmek için) çıkar. Ama bu binayı yapmak için bir Geniş Kale de yapmanız gerekir.

Ateşli Silahlardan Faydalanın

Portekizli tüccarların gelmesiyle Japon savaşındaki dengeler bir anda değişmişti. Peki aynı etkiyi Shogun'da da görmek mümkün mü? Aslında savaş alanında tüfeğin öyle çok yıkıcı bir etkisini görmüyorsunuz ama dört veya daha fazla birim tarafından açılan bir yaylım ateş, özellikle düz alanlarda oldukça etkili oluyor. Ama bu silahlar yağmur yağdığında kullanılmaz hale geliyor ve yeniden doldurulmaları yaydan daha fazla zaman alıyor. Ayrıca tüfek taşıyan bir Ashigaru yakın dövüşlerde, okçulardan daha zayıf kalıyor. Yine de bu dezavantajlarına rağmen ateşli silah kullanan birimler ucuz olduğundan, sayılarını arttırarak düşmana ciddi zararlar vermeniz mümkün.



Mükemmel Ordu

Oyunda başarılı olmak için elbette zamanla kendi ordu yapılarınızı kurmaya ve çeşitli stratejiler üretmeye başlayacaksınız. Ama bir türlü doğru orduyu kuramadığını düşünenlere mükemmel ordu tarifini vermek istedim. Strateji haritasındaki her bir ordu taşı 16 farklı birime sahip olabileceğinden, çok kuvvetli bir güce sahip olan ordumuz şu birimlerden oluşuyor: 4 Samuray Okçusu, 6 Savaşçı Keşiş, 1 Ashigaru, 2 Yari Samurayı, 2 Ağır Süvari, 1 Süvari Okçusu. Bu 16 askeri birime ek olarak ordunuzu üç Shinobi, iki Ninja ve bir Elçi ile desteklerseniz çok iyi olur. İçerisinde köprü bulunan bölgeler için ise Yari Samurayı birimi yerine zırhlı Naginata birimlerini kullanmanız daha akıllıcadır.

Eser Güven

PC HİLELERİ

ICEWIND DALE

Bu cheatler 1.05 ve üstü versiyonlarda geçerlidir.
CTRL ve TAB tuşlarına aynı anda basın ve çıkan konsol ekranına şu kodları yazın:

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea();
Tüm haritayı açar.
CHEATERSDOPROSPER:Hans();
Grubunuzu işaretleyicinizin durduğu yere teleport eder.
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([sayı]);
Seçtiğiniz karaktere sayı kısmına yazdığınız kadar exprience verir.
CHEATERDOPROSPER:AddGold([sayı]);
Grubunuzun ortak parasına sayı kısmına yazdığınız kadar altın ekler.
CHEATERDOPROSPER:Midas();
Grubunuzun ortak parasına 500 altın ekler
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid();
5 healing potion , 5 antidot ve 1 Scroll Of Stone To Flesh verir.

Bir text editörü kullanarak "icewind.ini" dosyasında [Game Options] yazan yerin altına "Cheats=1" şeklinde bir satır ekleyin. Oyunu başlatıp CTRL + TAB tuşlarına aynı anda basarak konsolu açın ve,

CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();
yazın. Cheat modu açılacak ve oyun sırasında aşağıdaki tuşlara basarak karşılarında yazanları yapabileceksiniz.
CTRL + J - Seçili karakteri işaretleyicinizin olduğu yöne ilerletir.
CTRL + R - Seçili karakteri iyileştirir veya yaşama döndürür.
CTRL + Y - Seçili yaratığı veya NPC'yi EXP'siz öldürür.
CTRL + 4 - Tuzakları gösterir.



Bang! Gunship Elite

NEW GAME menüsünde, aşağıdakileri oyuncu ismi yerine yazarsanız 2. leveldan 19. levela kadar geçebilirsiniz.

mayday	warfare	baracuda
victory	oxygen	giveaway
challenger	skyhigh	waterfall
azimuth	sunshine	seventeen
revealed	blowup	neartheend
stoneage	neuftrois	y2k



Oyunda aşağıdaki kodları karşısındakileri yapmak için yazın:

KOD	SONUÇ
dogmode	God Mode'u açmak için
stoneskin	Sınırsız Shield Control
pianist	Düşman ateş kontrolü
booost	Sınırsız Boost Control
reflux	Sınırsız Flux Beam cephanesi
greens	Sınırsız Phase Shift Cannon cephanesi
firecrackers	Sınırsız Hellfire cephanesi
nails	Sınırsız Titans Hammer cephanesi
volcano	Sınırsız Magma Cannon cephanesi
lightning	Sınırsız Electronic Laser cephanesi
staystill	Sınırsız Stasis Cannon cephanesi
listener	Sınırsız Sonic Cannon cephanesi
bloody	Sınırsız Plasma Cannon cephanesi
stormfire	Sınırsız cephane (bütün silahlar için)

Space Empires 4

Aşağıda yazan ekranlarda CRTL tuşuna basılı tutarak kodları yazın.

KOD	SONUÇ
money	Bütün kaynaklara 100000 ekler. (Empire Status Ekranında)
movement	Geminizin hareketini full yapar. (Ship Report Ekranında)
repair	Geminizi tamamen tamir eder. (Ship Report Ekranında)

Mars Maniacs

Oyuncu isminizi karşılarında yazanları yapabilmek için aşağıdakilerle değiştirin.

KOD	SONUÇ
lazy	Oyun yavaşlar
Blast	Bir sürü Turbo almak için



Martian Gothic: Unification



Çantanızdaki HINTS FOR VIDEOGAMES kitabı üzerindeyken aşağıdaki kodları girin:

KOD	SONUÇ
YOULOOKINATME	Sonsuz Sağlık
IFEELUNUSUAL	Sonsuz Cephane
QUICKSUCKITOUT	Zehire dayanıklılık
PATRICKMARLEY	Damley Microcorder'i dinleme
ILOVETHISGAMEWHOMADEIT	Yapımcıları görmek için



Warlords 3

F8'e basın kodu yazın ve Enter'a basın:

KOD	SONUÇ
just for grant	Bütün ünitelerin Tank'ı olur
hiho hiho	Bütün şehirlerin üretim süresi ı artar
purple heart	Bütün üniteler madalya alır.
king of the castle	Bütün şehirlerin Citadel'i olur.
dragon rush	Bütün ünitelerin Dragon'u olur
run spot run	Bütün üniteler için 99 hareket puanı
there can be only one	Seçili Hero için 100 Experience
but now i can see	Harita açılır
not easy being green	Su yeşil olur.
if i were a rich man	10000 para
show me the mana	20 Mana
burn baby burn	Bütün siteleri yakın.
i am lazy	Bütün şehirleri ele geçirin.
name that tune	Yeni arkaplan müziği
lord of the mana	Manası olmaya şehirlerin manası her tur ı artar



KISS Psycho Circus

Oyunu oynarken, konsola ` (tilde) karakterini yazınız.

KOD	SONUÇ
Invuln	Tanrı modu
GimmieGimmieGimmie	Tüm Silahlar
NoTarget	Hedefleme açık/kapalı
Spectator	Uçma modu
ChaseCam	Dış kamera açısı
CyclePlayerClass	4 oyuncu arasında geçiş
NextArmor	Zırh ve sağlığı arttırmak
PrevArmor	Zırhı azaltmak
NextMonster	Diğer canavara geçmek
PrevMonster	Önceki canavara geçmek
RestartLevel	Mevcut Level'a tekrar başlamak



Playstation Hileleri

Digimon World

Karakter Seçmek

Yeni bir oyuna başlayın ve siyah ekran çıktığında, üçgen+kare+daire tuşlarına basılı tutun. Şimdi pek çok malzeme göreceksiniz. İstediğiniz birini seçip digimon'ununuzu doyurun. Digimon'nunuzu her beslediğinizde karakterinizin değiştiğini göreceksiniz.

Bütün Digimonları almak

Bütün digimonları almak için menü ekranındayken üçgen+start+daire+select tuşlarına aynı anda basmalısınız. Eğer doğru olarak yapmışsanız, Tai'nin "Im Finally a digimon Master!" diye bağırdığını duyacaksınız.

Gabumon'u almak

Yeni bir oyuna başlarken Jijimon size soru sorduğunda digivice'a sahip olmadığınızı ve hiç dostunuz olmadığını söyleyin (Dont have digivice and any friends). Artık Agumon yerine Gabumon'u alacaksınız.

Mortal Kombat: Special Forces



Cheat mod:

Oyunu önce medium veya daha yüksek zorluk seviyesinden bitirmeniz ve save etmeniz lazım. Ardından game settings&Enable the cheats seçeneğini seçip yeni bir oyun yükleyin. 999 mermiye, tüm silahlara ve tüm combolara sahip olacaksınız.

Covert Ops: Nuclear Dawn

Sonsuz cephane:

Pause menüsünde L1, L2, R1, R2, KARE, X, X'ye basın. Eğer cheat'i doğru yaparsanız bir çığlık duyacaksınız.



Mega Man X4



Dark Zero ile oynamak için:

Oyuncu seçim ekranında oku Zero üzerine koyun daha sonra R1'e basılı tutarak SAĞ, SAĞ, SAĞ, SAĞ, SAĞ, SAĞ ve R1'i bırakın. Sonra DAİRE'ye basılı tutup X'e basın. Oyuna başladığınızda Zero siyah armor girmiş olacak.

Dark Mega Man ile oynamak için:

Oyuncu seçim ekranında oku Mega Man'in üstüne getirin sonra DAİRE, DAİRE, SOL, SOL, SOL, SOL, SOL, SOL'a basın: Simultane şekilde L1 ve R2'ye basıp basılı tutun ve sonra X'e basın. Armorunuz siyah olacak.

Bütün silahlar ve özellikler:

Giriş ekranında şu tuşlara basın: YUKARI, AŞAĞI, SOL, SOL, DAİRE, KARE, ÜÇGEN, X, X, X, SOL, YUKARI

Megaman Ultimate armor:

Oyuncu seçimi ekranında Megaman'in üzerine gelin. Sonra DAİRE, DAİRE, SOL, SOL, SOL, SOL, SOL, SOL basın ve L1 + R2'ye aynı anda basılı tutup Start'a basın. Not: L1 + R2 tuşlarına oyun başlayana kadar basın.

Bütün animasyonlar:

Oyun başladığında 10 dakika kadar hiçbir tuşa dokunamadan bekleyin. Bir süre sonra önce Megaman'in sonra da Zero'nun animasyonları oynayacak.

Havada asılı kalabilmek:

Dragoon'dan Fire silahını alın. Zıplayıp havada asılı kalabilmek için devamlı KARE'ye basın.

Street Skier 2

Bütün Board'ları almak için:
Ana Menüde veya "Push Start Button" menüsünde, DAİRE, DAİRE, KARE, DAİRE, KARE, KARE, DAİRE, R1.

Bütün parkurları oynayabilmek için:
Ana Menüde veya "Push Start Button" menüsünde, SOL, SAĞ, SOL, SAĞ, DAİRE, DAİRE, R1, KARE.

Bütün karakterler:
Ana Menüde veya "Push Start Button" menüsünde, SOL, SOL, DAİRE, DAİRE, L2, KARE, SAĞ, R2.

FMV gösterme:
Ana Menüde veya "Push Start Button" menüsünde, R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1.

Trick Level'ı almak:
Ana Menüde veya "Push Start Button" menüsünde, L1, KARE, SOL, SOL, R2, SOL, R1, SOL.

Farklı kostümler:
Skate seçim ekranında L1, L2, R1 veya R2'ye basın ve basılı tutun.

Fifa 2000

Sınırsız para sahibi olmak istiyorsanız, player edit bölümüne geçip, X, X, Kare, Kare, Üçgen tuşlarına basmalısınız.

The Fifth Element

Bu oyunda cheat kodlarını çalıştırmada zorluk çekildiğini duyuyoruz. "Main menu"ye girin ve L1, L2, R2, R1 ve Select tuşlarına basın. Bütün Cheatlar mümkün olacaktır.



Colin McRae Rally 2

Bütün Yollar
Create New Driver Profile Menüsünde HELLOCLEVELAND yazmalısınız

Bütün Arabalar
Create New Driver Profile Menüsünde ONECAREFULOWNER yazmalısınız

Arcade Mode Chaet da, daha saldırgan rakipler
Cheat Options Menü'de NEURALNIGHTMARE yazmalısınız

Time Trial & Single Stage Rally Mode Cheat'da Monster Trucklar yaratmak
Cheat Options Menü'de EASYROLLER yazmalısınız

In Time Trial & Single Stage Rally Mode Cheat'da yer çekimsiz ortam
Cheat Options Menü'de MOONLANDER yazmalısınız

Turbo Mode In Time Trial & Single Stage Rally Mode Cheat
On the Cheat Options Menu enter ROCKETFUEL

Time Trial & Single Stage Rally Mode Cheat'da Turbo modu
Cheat Options Menü'de ROCKETFUEL yazmalısınız



NHL Rock The Rink

Cheat codes:
POWER_SLAM – Tüm boardlar.
BAILEY - NHL takımları
IAMWEAK – Daima bonus hareketi verir.
NO_CHANCE – Ses testi

King of the Rink de iki kişi oynamak:
Ana ekranda, select, triangle, R2, L1, Sağ, Sol, Down ve X tuşlarına basın.

Takımları parçalamak:
King Of The Rink modunda kral olursanız bu şansınız olacak.

NHL Elite takım:
NHL'deki en iyi 6 oyuncuyu takıma alabilmek için 500 gollük bir skora ulaşmanız lazım.

İki kat hız:
King Of The Rink modunu 4 kez arka arkaya kazanın.

S.W.A.T. for Unreal Tournament

Counter-Strike taklit edilmeye başlandı

Son zamanlarda oyunlara Mod geliştirme salgını iyice yayıldı. Eskiden bir oyunun modifikasyonlarına çok fazla rastlayamazken şimdilerde neredeyse bu modifikasyonlar oyunlardan fazla tutuluyor. Geçtiğimiz günlerde bu salgına bir yeni hastalık daha katıldı. Unreal Tournament için hazırlanan onlarca Mod'a bir tane daha eklendi. Mod'un ismi: S.W.A.T. for Unreal Tournament. Bu Mod'un özelliği son zamanlarda dergimiz dahil olmak üzere her yerde hastalık derecesine gelen HalfLife: Counter Strike Mod'una oldukça benzemesi.

Yılın en iyisi ödüllerini toplayan bir oyunun motorunda kedi fare kovalamacası oynamanın zevkine artık varabilirsiniz. Counter-Strike'ın çok tutmasından olacak ki, üstünden çok fazla vakit geçmeden aynı konulu bir Mod'da UT'ye yapıldı. CS gibi bir grup arkadaş tarafından yapılan SWAT şimdilik daha çok yeni ve bu yüzden de önemli ölçüde eksiği var. Fakat daha ilk betalarının bile bu kadar başarılı olması CS'yi devirebilecek bir Mod olmaması için hiçbir sebep olmadığını gösteriyor.



Gelelim SWAT'da neleri bulup neleri bulamayacağımıza. Mod'un tamamen UT motoru üzerine yapılmış olması grafiksel olarak eksikleri olmadığını göstermiyor ne yazık ki. Haritalardaki ve karakterlerin üzerinde kullanılan dokular bildiğimiz UT'deki gibi çok temiz ve kusursuz fakat yeni bir Mod yeni hareket animasyonlarını da beraberinde getiriyor. Ve de bu animasyonların iyi olduğunu söylemek biraz güç. Ekranda görünen en kötü şey silah ve onu tutan el. Silahın ateşleme ve doldurma efektlerinde de eksikler olduğu belli oluyor. Fakat bu tip eksiklerin hepsinin ilerde düzeleceğinden kuşkum yok.

Bir multiplayer oyunda incelenecek en önemli şeylerden biri haritalar. SWAT'ta haritalar grafiksel açıdan oldukça güzel görünüyorlar fakat dizayn açısından ne yazık ki Counter Strike kadar göz doldurmuyor. Fakat SWAT ekibinden müjdeli bir haber var. Şimdilik sadece günümüzde geçen mekanlardan oluşan harita arşivi, ileride çıkacak olan 2. Dünya Savaşı senaryolarıyla gelecek olan haritalarla daha zengin ve eğlenceli hale gelecek. Bu konuda daha fazla açıklama yok ama CS bu kadar oynanırken yine bunun gibi konulardansa 2. Dünya Savaşı fikri hiç de fena olmazdı.

Ekip, UT motorunun SWAT Mod'u için oldukça uygun olduğunu söylüyor. Bunu da birçok farklı sebep üstüne oturtuyorlar. Öncelikle bu motor yüksek çözünürlüklerde kaliteli grafikleri destekliyor. Bu geniş alanları olan haritalar yapmak için uygun. Böylece sniper'ların çatışması seyredilir hale geliyor. Ayrıca ekibin bir diğer projesi bu Mod'a eklediği senaryolarda movieler kullanmak. Bu da fazla açıklanmayan konular arasında çünkü yeni versiyonlar için sürpriz olarak saklanıyor. Zaten sanırım bu Mod multiplayer tabanı bir yana, bir oyun gibi single player'da da kendini göstermek için uğraşacak. UT'nin ünlü botları bu Mod'da da kullanılabiliyor. Fakat burada bilindiği kadar başarılı değiller. CS oynayanlar bunu daha kolay farkedebilirler. Botlarla hırsız-polis oynamak botların yapay zekası yüzünden pek eğlenceli olamıyor. Yani botlar kusursuz, öğrenme ve uygulama kusursuz, saklanma ve çatışma kusursuz. Fakat takım oyunu ne yazık ki başarılı değil. Hele aynı takımda oynadığınız botlarla koordinasyon neredeyse imkansız. Sanırım geliştirilmek üzere ilk el atılacak nokta bu olsa gerek.

Motorun getirdiği avantajlarla ilgili bir diğer konu ise network sistemi. UT'nin network kodları bilindiği gibi hızlı bir oyun konusunda oldukça başarılı. Bu sistemden yararlanabilmek, multiplayer tarafı güçlü bir oyun için iyi bir avantaj. UT'nin bütün iyi yönlerinden yararlanabilmek ne kadar iyi olsa da şimdilik sahip olduğu buglar'la SWAT'ın geliştiril-



meye ihtiyacı var.

Oyunun sistemine gelince CS ile benzerliğin en çok burada olduğunu söyleyebiliriz. Silah ve diğer eşyaları kullanabilmek içinOrijinal silahlar burda da söz konusu. Şimdilik 10 tane silah var. İlerde sayının artacağı şüphesiz. Fakat kötü olan bir nokta bir süre oynadıktan sonra kendini gösteriyor. Silahların güçleri arasında fazla fark yok. Bu silahların damage sistemlerinin de kısa sürede düzeleceğini ümit ediyorum. Silahlardan kısaca bahsetmek gerekirse:



Glock: Oyundaki standart silahınız. Klasik şarjörlü tabanca. Biraz yavaş ve çok fazla hasar veremiyor. Paranız az iken kullanabilirsiniz. Fakat en azından yanında bir armor kullanın. Silah: 500$ Kurşun: 15$



Desert Eagle: Gelmiş geçmiş an karizmatik tabanca. Tanımayanınız var mı? Fakat CS'deki kadar iyi modellenmemiş. Vuruş gücü açısından her zamanki gibi tatmınkar. Yine de çok fazla güvenmek hata olur. Kurşun kapasitesi az. Yarı-otomatik çalışıyor. Az kurşunu da çabuk harcıyor. Fakat oyundaki diğer silahlardan, birkaç tanesi hariç, daha sağlam. Silah: 800$ Kurşun: 25$



Ingram MAC10: Hepimizin Uzi olarak da bildiği tam otomatik silah. Oldukça seri ateş edebiliyor. Bu yüzden kurşun kapasitesinin fazla olmasına karşın yine de kontrol edemeyebiliyorsunuz. Fazla hasar veremiyor fakat ucuz ve seri olduğu için tercih edilebilir. Silah: 1200$ Kurşun: 30$



MP5: CS'nin efsane silahı. Tam otomatik oldukça seri bir Alman yapımı silah. Ucuz olması ve tatmin edici hasar kapasitesi sebebiyle kesinlikle bir numara olmaya aday. CS kadar farkı belli olmasa da MP5 her yerde kendini belli ediyor. Silah: 1500$ Kurşun: 50$



Mossberg: İsveç yapımı pompalı tüfek. Verdiği hasarın kayda değer olmadığını söylemekte yara var. Zaten oldukça yavaş. Parayı başka bir şeye harcamak daha mantıklı. Silah: 1800$ Kurşun: 50$



Colt M4 Carbine: Yarı otomatik makinalı tüfek. Amerikan yapımı silahın kurşun kapasitesi yüksek ve fazla seri olmadığı için çok fazla kurşun sıkıntısı çekmiyorsunuz. Vuruş gücü de fena değil. Tercih edilecek bir silah. Silah: 3000$ Kurşun: 50$



FA-MAS: Fransız yapımı tam otomatik makinalı tüfek. Kurşun kapasitesi fazla değil ama sağa sola çok fazla gereksiz ateş etmezseniz idare edebilirsiniz. Vuruş gücü M4'ten daha düşük fakat seri ve geri sekmesi az. Silah: 3500$ Kurşun: 50$

AK-47: Rus yapımı meşhur Kalaşnikof. Tam otomatik silah seri ateş ediyor fakat geri tepmesi fazla. Vuruş gücü açısından tatmin edici. Kurşunu yeterli ve ucuz bir silah. Tercih edilebilir. Silah 2800$ Kurşun: 50$



SR9: Alman yapımı tüfek. Sniper modu yok fakat yavaş ateş ediyor. Vuruş gücü diğer silahlarla karşılaştırınca daha üst seviyede. Esasında sniper rifle sayılabilir. İyi bir tek atış karşısındakini indirmeye yetebilir. Kurşun sıkıntısı hiç çekmezsiniz fakat para ile sorununuz olabilir. Silah: 4000$ Kurşun: 50$



PSG-1: Yine alman yapımı bir sniper tüfeği. Yüksek ücreti sebebiyle almak kolay değil. Dürbünü sayesinde en öldürücü tüfeklerden biri oluyor. Geniş arazi bulunan haritalarda ustaca kullananlar için birebir. Silah: 4500$ Kurşun: 50$

SWAT Mod'unda CS oynamaya alışmış arkadaşlara en garip gelecek özellik karakterinizin toplam 3 silah taşıma hakkının olması. Yani bir tabanca, bir otomatik tüfek kategorisinden silah ve bir sniper rifle tarzında ağır silah alma hakkınız var. Bu da Sniper'ları birebir yakalandıklarında çaresiz bırakmamak için yapılmış. Para sorunu olmayanlar için haritanın herhangi bir yerinde istediği silahı kullanabilmek kesinlikle büyük rahatlık.

Mod'daki diğer kullanabileceğiniz eşyalar yine CS'den tanıdığımız el bombası, flash bomb, gece görüş dürbünü ve bunlara ek olarak normal dürbün ve etrafta bulabileceğiniz hemen veya turn sonunda para kazandıran kokain gibi uyuşturucu maddeler. Armor sistemi ise parça parça armor mantığından oluşuyor. Kafanıza, üstünüze ve bacaklarınıza ayrı ayrı armor giyiyorsunuz.

Biraz büyük olan Mod dosyasını www.planetunreal.com/swat adresinden indirebilirsiniz. 45 MB civarındaki dosyaları büyük bir sabırla indirdikten sonra normal bir .umod dosyası gibi kurabilirsiniz.

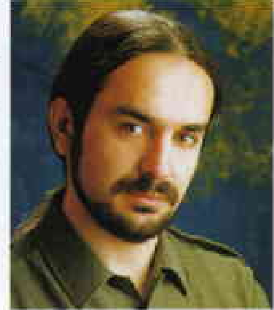
Sonuç olarak şimdilik çok fazla eksiği olduğu açık olan SWAT Mod'unun ilerde belki de Counter-Strike'dan daha bile iyi olması için hiçbir sebep yok. Ekip CS'den daha sağlam bir motor kullanmanın getirdiği avantajı iyi kullanırsa ve vaadettiği senaryoları uyarlayabilirse adlarından uzun süre söz ettirir. Hataları olmasına rağmen UT'si olanların hele CS oynamışların denemesini tavsiye ederim.

Onur Bayram



Patron Kim? Siz mi Onlar mı?

Ayın Ürünleri



Tuğbek Ölek

Geçen ay piyasada oyun bilgisayarları olmaması konusundaki yakınmalarım sizden oldukça ilgi gördü. Şimdiye kadar pek çok konuda alamadığımız kadar görüş ve öneri aldım sizlerden. Şimdiden firmalarla bu konuda temasa geçmeye başladım. Ama bu konudaki düşüncelerinizi halen bekliyorum. Sizlerden ne kadar destek gelirse bu iş o kadar kolaylaşır.

Ama geçen ayki yazıya doğan ilgi bana bunun bir adım ötesini düşündürdü. Türkiye'de ev kullanıcısına yönelik bilgisayar sektörünü tamamen firmalar yönlendiriyor. Yani distribütörler ve satıcılar. Peki kulanıcıların niye hiç söz hakkı yok? Benim bildiğim parayı veren patrondur. Ama biz işlerin nasıl yürümesi gerektiği konusunda hiçbir zaman söz sahibi değiliz. Neyi nasıl almak istediğimizin kimse için bir önemi yok. Hatta pek çok zaman kendi paramızla rezil olmaya katlanıyoruz.

Çünkü Türkiye'de kullanıcıların bir gücü yok. Milyonlarcayız ama tek başımızayız. Bir şey satın alırken nelere dikkat etmemiz gerektiğini bilmediğimiz gibi hakkımızı da arayamıyoruz. Üstelik ben dahil hiç birimiz gerçekten kime güvenebileceğimizi bilemiyoruz. Pek çoğumuza şaibeli yollarla ülkeye getirilmiş distribütör garantisinden yoksun ürünler satılıyor. Yani bir anlamda kaçak mal. Bir gün bozulup bizi yarı yolda bırakıyorlar ve satıcılarla asla sonuç alamayacağımız "garanti kapsamı" polemiklerine giriyoruz. Niçin hep biz kaybediyoruz?

Hadı gelin güçlerimizi birleştirelim. Türkiyede bir ilke imza atıp "Bilgisayar Kullanıcıları" için bir dayanışma portalı kuralım. Bir web sitesinde bir araya gelip sorunlarımızı ve çözüm yollarını paylaşalım. Hem de en direkt ve kesin sonuca götürecek yoldan. Yani tüketici güç birliği kuralım.

Mesela satıcıların karnelerini tutalım. Web sitesinden sizi memnun eden satıcılar için artı, sizi deli edenler için eksi not verin. Böylece yeni bir şey satın almayı planlayanlar önce bu web sitesine gelip firmanın hizmet kalitesini kontrol etsinler. Elbette firmalar da orada daha iyi bir nota sahip olabilmek için tüm kullanıcılarına güleryüz göstermek zorunda kalacaklar. Çünkü her kullanıcının eşit ve oldukça etkili bir söz gücü olacak.

Başka yapabileceğimiz bir şey de firmaların teknik servislerinin ne kadar iyi çalışıp çalışmadığını kontrol etmek. Teknik servise bir ürün verdiniz. Geri aldığınızda web sitesine gelip kaç gün sonra geri aldığınızı not edeceksiniz. Böylece her firmanın teknik servisinin kullanıcı sorunlarına ortalama kaç günde cevap verdiğini bilecek ve satıcımızı buna göre seçeceğiz. Elbette firmalar onların ürünlerini almanız için nihayet teknik servisin önemini anlayacaklar.

Bunlarla yetinmeyeceğiz elbette. Forum grupları kurup düşüncelerimizi direkt olarak paylaşacağız. Bir şey satın alırken nelere dikkat etmemiz gerektiği, sahip olduğumuz haklar gibi konularda bilgilendirici yazılar olacak. Yani Türkiye'de ilk defa bir kullanıcı gurubu kendi haklarını koruyacak. Üstelik bunun faydasını sadece bizler değil Türkiye'nin tüm bilgisayar kullanıcıları görecek. En güzeli, Internet'i kullandığımızdan bu iş sadece İstanbul ile sınırlı kalmayacak. Anadolunun dört bir yanında bilgisayar kullanıcıları insan muamelesi görecek. Belki de bu sayede Türkiye bilgisayar sektörü nihayet rayına girecek ve olması gerektiği gibi çalışacak.

Ben kendi adıma bu portal sitenin hazırlanması, duyurulması ve oturması için gereken her şeyi yapmayı vaad ediyorum. Üstelik şimdiden bu konuda hazır bir projemiz var ve kimin ne yapacağı bile belli. Ama biz sadece sizin güçlerinizi birleştirmeniz için bir aracı olabiliriz. Bu sizin için... sizin haklarınızı korumanız için düşünülmüş bir site. Siz içinde olmadıktan sonra hiçbir anlamı yok. Hiçbir değeri yok! Ne dersiniz? Var mısınız? Maillerinizi bekliyorum.

LEVEL Teknoloji Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.	**LEVEL Performans** Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödülsüz bırakmaycağız.	**LEVEL Ekonomi** Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukça rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

Media Player 7

Media Player'ın yeni sürümü yayınlandı. Media Player 6'nın tersine v7.0 programı oldukça değiştirmiş gözüküyor. Internetle direk bağlantılı çalışan yeni versiyonda çaldığınız müzik veya seyrettiğiniz movie'ler hakkında anında bilgilere ulaşabiliyor, ek bilgiler çekebiliyorsunuz. Yeni versiyonun bir diğer yeniliği ise arayüzü. Skin değiştirme işine Media Player'da bu versiyonla girmiş. Ama benim gördüğüm en önemli iki değişiklik Internet üzerinden yayın yapan radyoları arayan bir arama motorunun eklenmiş olması ve yeni ses formatı WMA'nın tam olarak desteklenmesi. WMA ile ses dosyalarını, MP3 ile aynı kalitede ama daha küçük dosyalar olarak kaydedebiliyorsunuz.



3D Mark v1.1

Ekran kartlarının benchmarkı konusunda tartışmasız en iyi program olan 3DMark 2000'in 1.1 versiyonu çıktı. 3DMark2000'in en önemli özelliği AMD Duron ve Intel Pentium III gibi yeni işlemcileri tanıması. Ayrıca bu versiyon ile Windows 2000 tam olarak destekleniyor. Bazı küçük bug'larda giderilmiş. Ancak test sonuçları v1.0 ile aynı olacak. 3DMark 2000'in bu yeni versiyonunu gelecek ayki incelemelerimizden itibaren kullanmaya başlayacağız. İlgilenenleriniz programı www.madonion.com adresinden ücretsiz olarak çekebilir.

MadOnion.com™

SeeThrough: Asus Cheat Yapıyor!

Yeni sürücüler mertliği bozacak mı?

Bu ay Asus'dan aldığım bir mail daha okumadan beni oldukça şaşırttı. Çünkü mail'e bir sürücü eklenmişti. Daha önce Asus yeni sürücüleri çıktığında haber bile vermezken şimdi 3.36MB'lık bu sürücü mail'e neden eklenmişti?. Aslen Nvidia'nın 5.32 referans sürücüsüne benziyordu ancak henüz Nvidia'nın bile tamamlamadığı bir sürücüyü Asus kullanmaya başlamış olabilir miydi?

Bu sorular kafamda dolana dursun mail'in içeriğine göz atmaya başladım. Klasik pazarlama diliyle yazılmış satırlarda dolanırken gözüme takılan üç cümle buz kesmeme sebep oldu: Transparent View, Wireframe View ve Extra Light. Ve ardından gelen şu satırlar: "Be carefull Never compete in the 3D games with anyone who has an ASUS VGA card. Because the only result is to loose". Ne demek şimdi "Dikkat! Asus ekran kartı olan biri ile kapışmayın çünkü kaybetmekten başka bir şansınız olamaz".



Bu haberi halen olayın şokundan çıkamamışken yazdığımdan bir parça bölük pörçük gidiyor olabilirim. O yüzden kısa yoldan açıklayayım. Bu sürücüler sayesinde duvarları cam gibi transparan yapıp arkasındaki rakibinizi görebiliyorsunuz. Bunun ismi Transparent View. Veya görüntüyü wireframe yani yüzey ve dokulardan yoksun tel çerçeveler haline getirip o an için mümkün olabilecek herşeyi görebiliyorsunuz. Ayrı bir hainlik modu olarak da Extra Light ile ışıkları sonuna kadar açıp karanlık, kuytu bir köşede saklandığını sanan zavallı rakibinizi alnının ortasından vurabiliyorsunuz.

Üstelik bu özelliklerden yararlanabilmek için oyunun desteklemesi gerekmiyor. Her oyunda işliyor sistem. Gerçi beta sürücüleri ile D3D bazen sorun çıkarıyor ama tüm OpenGL oyunları benim gördüğüm kadarıyla sorunsuz çalışıyor. Yani en çok oynanan üç multiplayer oyun Quake II, Quake III ve Half-Life bu hileye karşı tamamen savunmasız.

Belki bu özellikler single-player oyunlar için tamamen zararsız ve oyunları bitirmekte zorlanan kişiler için kolaylık sağlayabilir. Tomb Raider veya Indiana Jones gibi kolayca yol kaybedilebilen, çıkış bulunamayan oyunlarda insanları kurtarabilir. Ya da eş dost arasında şakalaşırken kullanabilirsiniz. Mesela Cem derki "Ama.. ama... beni nasıl vurabilirsin ki? Saklanmıştım ben.", Tuğbek "Hahahaha ha, yaşasın hileli sürücüler!". Ama multiplayer oyunlarda bunun sonuçları gerçekten korkunç olur. Hiçbir zaman Internet üzerinden oynarken içimiz rahat etmez. 20 kişilik bir multiplayer odasında ki tek bir Asus ekran kartlı oyuncu bütün oyunun zevkini bozabilir.

Neyse ki Asus oyun dünyasından gelen ters tepkiler üzerine geri adım attı ve bu konuda tam olarak karar alınmadığını açıkladı. Anladığım kadarıyla onlar için önemli olan mühendislerinin böyle bir teknoloji geliştirmiş olması. Her halde geliştirme aşamasında bu sürücülerin pratikteki kullanımının nasıl sonuçlar doğurabileceği pek hesaplanmamıştı.

Son aldığım resmi olmayan habere göre Asus Transparent View ve Wireframe View'den vazgeçerek bunların sadece çok çok kısıtlı bir versiyonunu kullanacak. Ancak Extra Light kullanmakta kararlılarmış.

Bu arada screenshot için Lars'a teşekkürler.

1.3GB'lık CD-ROM Geliyor

Sony kapasiteyi iki katına çıkarıyor

Sony ay içinde yaptığı bir açıklama Double Density CD-ROM ismindeki yeni teknolojisini tanıttı. CD-ROM'ların kapasitesini iki katına çıkaran bu yeni teknoloji ile yazılabilir ve yeniden yazılabilir CD-ROM'larda üretilebilecek. Eylül ayında tamamlanarak Philips ile ortaklaşa olarak lisansı alınacak teknoloji oldukça kısa sürede kullanıcılara sunulabilecek.

Bu yeni sistem normal CD-ROM'lardaki sektörlerin biraz daha sıkıştırılmasına dayanıyor. Böylece aynı büyüklükteki bir CD-ROM yüzeyine iki kat fazla sektör sığabiliyor. Bir CD üzerindeki sektörleri yakınlaştırmak elbette okuma sırasında oluşabilecek hataları arttırıyor. Sony bunun için özel bir hata düzeltme sistemi kullanmış.



Ancak tüm bunların dışında sistem şu an kullandığımız ile tamamen aynı. Bu sayede CD-ROM üreticileri mevcut modelleri kısa sürede 1.3GB'lık Double Density'lere çevirebilecek.

Tüm bunlar kulağa oldukça hoş gözüküyor ancak bana kalırsa bu oldukça geç gelen ir gelişme bu. Çünkü ilk CD-ROM'un yapılmasından bugüne tam 18 sene geçti ve bu süre boyunca tek bir gelişme dahi olmadı. Üstelik DVD-ROM'ların oldukça yoğunlaştığı bir dönemde ondan 4 kat daha az alana sahip başka br medyanın hiç şansı yok gibi gözüküyor.

Diamond Rio Ailesini Büyütüyor

Dört bir yan MP3 dolacak

İlk MP3 player'lardan biri olan Diamond Rio'nun yeni modelleri yolda. Gizli kaynaklardan aldığımız haberlere göre piyasaya henüz çıkan Rio 600'ün ardından çıkacak olan Rio 800, RAM miktarını ikiye katlıyor. 15GB'lık hard-diske sahip olan diğer model Rio Boombox'un üzerindeki yüksek kalitedeki hoparlörler ise sokakları müziğe boğabileceksiniz. Yani Boombox'ı omzunuza vurup Bağdat Caddesine çıkıp hava atmak ayrı bir zevk olacak.

Asıl bomba ise Rio Jukebox. Deck şeklinde tasarlandığı için müzik setinize kolayca adapte olan cihaz 15GB'lık hard-disk ile 200 saatlik MP3'ü hafızasında tutabiliyor. Ayrıca üzerinde bir CD-ROM olan cihaz'ın kendisi de MP3 üretebilecek. Network özelliği sayesinde bilgisayarınıza çok yüksek bir veri yolu ile bağlanabilen Jukebox MP3 yaparken Internet'e bağlanıp şarkıların isimlerini alabilecek. Ayrıca Rio 600'ünüze direkt olarak Jukebox'dan şarkı download edebileceksiniz.

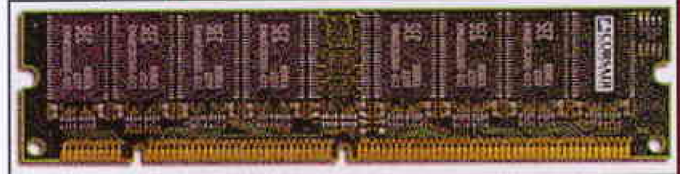
Diğer bir ilginç ürün olan Reciever ile ev içi dahili telefon hattını kullanarak bilgisayarınızda yüklü olan MP3'leri evinizdeki diğer odalardan da dinleyebileceksiniz.

Daha bitmedi. Piyasaya sunulacak son ürün olan Nike psa|play ise spor ürünleri üreten Nike firması ile ortak hazırlanıyor ve tamamen sporcuların ihtiyaçları düşünülerek tasarlanıyor. Diamond MP3 player sektörünü ele geçirecek gibi gözüküyor.



Intel'e DDR-RAM Yok!

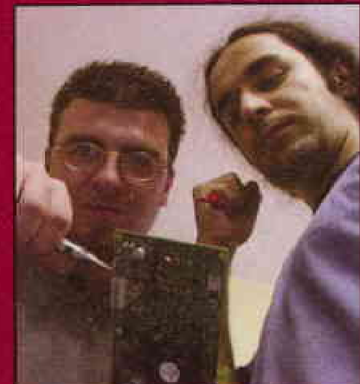
Geçen ay Computex 2000 hakkında yazdığım yazıda size VIA ve ALi'nin DDR-RAM destekleme konusunda ki yarışından bahsetmiş ve DDR-RAM'lerin yakın geleceğin RAM standartı olmaya en yakın



aday olduğunu söylemiştim. Buna karşı Intel'in DDR-RAM'in yerine inatla RAMBUS'ı desteklemesi hiç de anlamlı değildi. Ancak bu ay içinde Intel, VIA, AMD, ALi, RAMBUS arasında sürüp giden yasal anlaşmazlıklar arasında ortaya çıktı ki Intel'in RAMBUS ile yaptığı anlaşmanın şartları gereği DDR-RAM kullanma şansı yok.

Donanıma Taze Kan

Artık donanım bölümümüzde Tuğbek'in dertlerine ortak biri daha var. Bundan sonra dergimizin yeni editörlerinden Onur donanım bölümünde yazıları ve çalışmalarıyla bizlerle olacak. Onur'un oyunlarla ilgili yazılarıyla birlikte donanıma da el atması, yakında dergiyi elegeçirmedeki istikrarını açıkça belli ediyor. Biz de bu istikrarın önünde fazla dayanamayarak gençliğe yol hakkı tanıyoruz. Bunun sizi asıl sevindirecek yanı, bundan böyle Tuğbek'in mektuplarınız ve sorunlarınız için daha fazla vakit bulacak olması. Üstelik Onur da mektup cevaplama işine el atacak. Bu arada Onur bu haberle Donanım sayfalarına ilk haberini yazmış oluyor. Hoşgeldim Onur! [Tamam çekirge.. eline sağlık]



Devlerin Savaşı

Uzun süredir beklediğimiz Voodoo5 nihayet test merkezimize ulaştı ve onu GeForce2'lerle karşılaştırma şansı bulduk. Üstelik sadece GTS ile değil NVIDIA'nın çiçeği burnunda MX'i ile de yarışmak zorunda.

Bir ay aradan sonra ekran kartları yine Donanım'ın ana konusu. Ama bu ay her şey çok daha farklı ve heyecanlı. Çünkü aradan geçen bir senenin ardından testimizde nihayet farklı bir grafik çipine sahip bir ekran kartı daha var. Hem de yaklaşık bir senedir merakla beklediğimiz Voodoo5 5500 bu kart. Üstelik bir kez daha NVIDIA ile 3dfx'in kapışmasına tanık olacaksınız.

Ama bu mücadelenin sadece Voodoo5 ile GeForce2 arasında geçeceğini düşünmeyin. Çünkü bu ayki testimizin içinde GeForce2 MX'i de bulabileceksiniz. Şu ana dek piyasaya sadece Winfast'ın MX versiyonu çıktığı için incelediğim tek GeForce2 MX kart bu oldu. Ancak piyasada mevcut bulunan 5 GeForce 2 GTS kartın tümünü test etme şansımız oldu. İşin ilginç yanı testin sonlarına doğru yeni kartlar elimize ulaşmaya başladı. Ne yazık ki onları test edecek vakit kalmamıştı. Ayrıca bu ay içinde piyasaya çıkabileceklerini tahmin etmiyorum. Ama gelecek ay Donanım'da piyasaya çıkan yeni kartlar ile testimize devam edeceğiz gibi gözüküyor. Gelecek ay özellikle "Hangi GeForce2 MX?" sorusunun cevabını arayacağım. Winfast MX ile ilgili yorumlarımı okuduktan sonra gelecek ayki testin ne kadar önemli olduğunu göreceksiniz.



Şimdi kartlarımızı tek tek inceleyeceğiz. Haziran sayısında GeForce 2 GTS'ye tam 5 sayfa yer verdiğimden GeForce 2'yi testteki kartlar bazında incelemeyi tercih edeceğim. Eğer Haziran sayısındaki bu yazıyı henüz okumadıysanız şimdi tam sırası. Neyse bu kadar açıklama yeter. Hepinizin Voodoo 5500'ü ne kadar merak ettiğinizi biliyorum. İşte karşınızda...



Voodoo5 5500

Bana geçen sene Voodoo5 5500 incelemesini ne zaman yapacağımı sorsanız her halde en geç Şubat cevabını alırdınız. Çünkü 3dfx dahil herkes kartın en geç 2000 yılının başlarında çıkacağını umuyordu. Ama 3dfx kartın üretimi sırasında sık sık problemlerle karşılaştı ve kart sürekli olarak ertelenip durdu. En son iki ay önce kart piyasaya sürülür sürülmez geri toplandı ve bir uyumsuzluk sorunu olduğu açıklandı. Bu yüzden GeForce 256 ile rekabet edeceği düşünülerek hazırlanan Voodoo5 5500 piyasaya çok daha hızlı olan GeForce2 GTS'nin iki ay ardından ve çok daha ucuz olan GeForce2 MX ile neredeyse aynı gün piyasaya çıkıyor. Evet gerçeği baştan söylemekte yarar var. Voodoo5 5500 tartışmasız olarak GeForce2 GTS'den daha yavaş. Zaten herkes bunun böyle olacağının farkındaydı. Ama bu kez 3dfx hız değil, görsel özellikler ve gelişmiş teknoloji ile karşımızda. O yüzden tek başına hızın bir anlamı olmadığını aklınızda tutun ve yazının sonuna kadar kimin daha iyi olduğunu açıklamayacağımı unutmayın. Şimdi her şeyden önce kartın yapısına biraz bakalım.



VSA-100

Voodoo Scalable Architecture, yani Voodoo Ölçeklendirilebilir Mimarisi. Voodoo5 5500'in kalbinde yatan anahtar sözcük bu. Çünkü bu üç kelimenin ilk harfleri Voodoo5 5500'in çekirdeğini oluşturan VSA-100 grafik çipine adını veriyor.

VSA'nın anlamı bu çipin birkaç tanesini bir araya getirerek kullanabileceğiniz. Bu sistem iki Voodoo2'yi bir kablo yardımıyla aynı anda takarak oluşturduğumuz SLI sistemine oldukça benziyor. Ancak çok daha geliştirilmiş ve esnek hale getirilmiş.

Artık Voodoo2'lerde olduğu gibi iki ayrı kart kullanılmıyor. Bir kartın üzerine iki farklı çip yerleştiriliyor. Elbette bu bir PCI yuvasını boşalttığı gibi kartın fiyatını da düşürüyor. Ancak eskisi gibi "Önce bir Voodoo2 alayım sonra bir tane daha eklerim" diyemeyeceksiniz. İkinci büyük fark ise artık sadece iki chipset ile sınırlı olmamamız. VSA teknolojisi sayesinde tam 32 adet VSA-100'ü bir araya getirebiliyorsunuz. Üzerinde 32 ayrı grafik çipi olan ve 2GB'ın üzerinde RAM'e sahip bir ekran kartı düşünebiliyor musunuz? İnanılmaz bir şey olurdu. Aslına bakarsanız olacak da. Ancak bu kart sadece profesyonel amaçlı üretilecek ve muhtemelen Windows 98'de çalışmayacak. Yani gerekirse evi barkı satar alırım diyenlerinizin bile pek kullanma şansı olmayacak.

VSA'nın diğer bir özelliği ise T-Buffer ismindeki bir teknoloji ve bunun getirdiği yenilikler. Bunlara yeri gelince daha uzun değineceğiz. Çünkü Voodoo5 5500'in asıl teknolojik özelliklerini T-Buffer sağlıyor. Şimdi diğer yeteneklerine kısaca göz atalım.

Voodoo3'den farkı ne?

Hatırlarsanız geçen sene çıktığında Voodoo3 yeni teknolojik özelliklerden yoksun olduğu için bütün editörler tarafından topa tutulmuştu. 3dfx bu olaydan dersini almış gözüküyor. Çünkü Voodoo5 5500 T-Buffer'a ek olarak, biri hariç Voodoo3'ün es geçtiği tüm teknolojik özelliklere sahip. Bunların en önemlileri 16-bit'in yanı sıra 32-bit renk derinliğinde render yapabilme ve Voodoo3'de 256x256 pixel olan maksimum doku kullanımının 2043x2043 pixel'e çıkmış olması. Ayrıca DirectX Texture Compression ve 3dfx FXT1 doku sıkıştırmaları da destekleniyor.

Bunların dışında Voodoo5 5500'ün bir ekstra özelliği tek dönümde tek doku işlenmiş iki pixel veya iki doku işlenmiş tek pixel üretebilmesi. Kısacası bir seferde iki iş yapabiliyor. Bu Voodoo3'e göre bir üstünlük olsa da GeForce'un aynı anda dört iş yapabildiğini unutmamak lazım.

T-Buffer

En başından beri bahsedip durduğum T-buffer'a geldi sıra. VSA-100 çipinin en büyük kozu

olan T-Buffer aslında başlı başına bir rendering metodu. Ama normal rendering rutinleri dışında 5 ayrı özelliğe dayanıyor. Bu özelliklerin tümü görsel kaliteyi arttırmaya yönelik ve sadece VSA-100 kullanan ekran kartlarına özeller. Bu özellikleri ikiye ayırabiliriz: Resim kalitesini geliştirenler ve sinematik efektler. Şimdi bu özelliklere göz atalım.

Sinematik efektlerin ilki ve benim en beğendiğim Depth of Field. Temelde çok basit bir optik gerçeğe dayanıyor. Bunu pratik bir deneyle anlatalım. Herhangi bir nesneyi gözünüzün 15cm uzağında tutun ve nesneye odaklanın. Daha sonra gözünüzün odağını bozmadan geri planda kalan nesnelere dikkat edin. Tamamen bulanıklaştıklarını farkedeceksiniz. Elbette Depth of Field'in yarattığı efekt bu kadar gerçekçi değil. Sadece nesneleri sizden uzaklaştıkça bulanıklaştırmaya dayanıyor. Ancak yarattığı görsel efekt oldukça hoş. Bunun tek kötü yanı FPS oyunlarda uzaktaki rakipleri görüp seçmenizi bir parça zorlaştırması. Ama diğer oyunlarda yarattığı efekt oldukça hoş.

Diğer sinematik efekt olan Motion Blur ise hareket eden nesnelerin daha bulanık gözüktüğü gerçeğine dayanıyor. Bunu daha iyi anlamak içinde elinizi ileri uzatıp hızlıca sallayın. Parmaklarınızı çok da net seçemediğinizi göreceksiniz. Başta çok iyi bir fikir gibi gözüküyor ve Depth of Field'in aksine hiçbir oyun türünde dez avantaj oluşturmuyor. Ancak yaptığım denemelerde bunun 3dfx'in anlattığı kadar başarılı geliştirilemediğini gördüm. Sanırım bu bir parça da yazılımın ne kadar desteklediği ile ilgili. 3dfx'in teknik dökümanlarında bu konuya tam bir açıklık getirilmemiş.

Full Scene Anti-Aliasing

Resim kalitesini yükseltmeye yönelik efektler anti-aliasing'e dayalı. Anti-aliasing'i GeForce2 GTS incelememizde anlatmıştım. Ama tekrar özetlemek gerekirse 3D render edilmiş bir sahnede objelerin diagonal keskin çizgilerinin tırtıklı görünmesidir. 3dfx'in en başından beri en çok üzerinde durduğu özellik Full Scene Anti-Aliasing (FSAA). Bu özellik sayesinde sahneler düşük çözünürlüklerde bile oldukça güzel gözüküyor. Çünkü oyunlarda çözünürlüğün düşük



olmasının yarattığı en büyük problem aliasing sorunun çok daha belirginleşmesidir.

Haziran ayında değindiğim gibi GeForce2 GTS'nin de bu özelliği var. Ancak temel çalışma prensibi olarak daha farklı çalışıyor. GeForce2 GTS'de bir sahne önce daha yüksek bir çözünürlükte çiziliyor, ardından monitöre yollanmadan önce çözünürlüğü düşürülüyor. Bu uygulama performansta çok yüksek bir düşüşe yol açıyor. Voodoo5 5500'de ise aliasing efektini yoketmek için sorunun bulunduğu bölgedeki pikseller ikiye bölünerek daha küçük tırtıklar oluşması sağlanıyor. Voodoo5 5500'in sağladığı FSAA özelliğinin 2X ve 4X olmak üzere iki seviyesi var. 2X'de pikseller sağ ve sol olmak üzere ikiye bölünüyor. 4X'de ise eşit dört parçaya bölünüyorlar. Bu sistem GeForce2 GTS'de uygulanandan çok daha mantıklı. Üstelik donanım tarafından daha iyi destekleniyor. Böylece hem görsel kalite daha yüksek oluyor hem de performanstaki düşme azalıyor.

Resim kalitesine yönelik diğer iki efekt ise Soft Shadows ve Soft Reflections. Bu iki özellik adından da anlayabileceğiniz gibi gölgelerin ve yansımaların daha yumuşak olmasını sağlıyor. Gerçek yaşamda gölgeler ve yansımalar bıçak gibi düz değillerdir. Bir parça dağılmış gözükürler ve kenarlara doğru zayıflayarak kaybolurlar. 3dfx bu konuda oldukça başarılı.

VSA-100 x 2 = Voodoo5 5500

Tüm bu uzun ve teorik açıklamaları geçtikten sonra kartın kendisine bakabiliriz artık. Voodoo5 5500, iki VSA-100 chipset'i kullanıyor. İleride tek VSA-100'den oluşan Voodoo4 4500 ve dört VSA-100'den oluşan Voodoo5 6000 çıkana dek serinin piyasadaki tek kartı olarak kalacak. Her iki VSA-100'e eşit olarak paylaştırılan 64MB RAM'e sahip. Burada çok önemli bir nokta var. Her ne kadar 64MB olarak gözükse de bu RAM miktarının iki karta bölünmüş olması aslında onun 32MB'lık iki kart olarak görülmesini gerektiriyor. Elbette 64MB'lık tek kart ile 32MB'lık iki kart arasında çok farklı çalışma prensipleri var. Voodoo5 5500'de sahnede yer alan dokular RAM'in 32MB'lık her iki parçasına da yerleşmek zorunda. Çünkü her iki parça VSA-100 ayrı ayrı çalıştığından sahnede yer alan dokulara ayrı ayrı ihtiyaç duyuyorlar. Bu da dokular söz konusu olduğunda kartın 32MB RAM'e sahip gibi davrandığı anlamına geliyor.

Voodoo5 5500'ün her iki çipi de 166MHz'lik çekirdek hızında çalışıyor. Voodoo3 3000'de olduğu gibi Voodoo5'de de RAM hızı ile çekirdek hızı aynı. Kart üzerinde Toshiba'nın ürettiği 6ns'lik SDRAM'ler yer alıyor. Ve SDRAM'lerin doğası gereği overclock yeteneği oldukça yüksek. Ama aynı şey VSA-100 çipi için geçerli değil. Çünkü aynı çipten iki adet olduğundan hızlarını aynı anda arttırıyorsunuz ve sorun çıkma olasılığı iki katına çıkıyor.

Nasıl Bulduk?

Banshee ve Voodoo3 yüzünden acımasızca eleştirilen, hız uğruna teknolojiyi feda ettiği için resmen medyanın hedefi olan 3dfx, Voodoo5 5500 ile resmen günah çıkarıyor. Kendine has görsel özellikleri ile Voodoo5 5000 tartışmasız olarak görüntünün krallığını ele geçirmiş gibi gözüküyor. Kartı planladığından 7-8 ay sonra piyasaya sürmüş olsa bile 3dfx FSAA konusunda halen NVIDIA'nın önünde. Ve FSAA kesinlikle şu an için en parlak, en çarpıcı özellik. Voodoo5 5500'ün performansına yazının sonunda değineceğim.



NVIDIA GeForce2 MX

Bu ay hem 5 ayrı GeForce2 GTS hem de Voodoo5 5500 incelemiş olmama rağmen beni en çok heyecanlandıran Winfast GeForce2 MX'i oldu. Çünkü GeForce2 MX bize çok önemli bir şeyi, yani hesaplı olan her ürünün illa ki yavaş ve yeni teknolojiden yoksun olması gerekmediğini gösteriyor.

GeForce2 MX yapı olarak GeForce2 GTS'ye, rendering potansiyeli olarak GeForce 256'ya yakın. Performans olarak da genelde bu iki kartın arasında gelip gidiyor.

MX'in GeForce2 GTS'den eksik olan sadece üç yanı var. Birincisi 4 değil 2 render yoluna sahip. Yani aynı anda 2 pixel'i işleyebiliyor. Ancak aynı GeForce2 GTS gibi bu pixel'lere aynı anda iki doku işleyebiliyor. Bunun sonucu olarak saniyede işleyebildiği pixel sayısı GeForce 256'nın altında olmasına rağmen saniyede işlenen texel (doku işlenmiş pixel) miktarı Geforce 256'yı geçiyor. Hatta saniyedeki texel oranı Voodoo5 5500'den bile iyi. Bu konunun detaylarını kartların özelliklerini karşılaştırdığım tabloda bulabilirsiniz.

GeForce2 MX'in GTS'ye göre geride kaldığı ikinci nokta sadece 64-bit SDR/DDR veya 128-bit SDRAM kullanabiliyor olması. Bu da RAM veriyolunun yarı yarıya düşük olması ve RAM'den kaynaklanan darboğazın artması anlamına geliyor. Zaten GeForce2 MX yüksek çözünürlüklerde bunun diyetini fazlasıyla ödüyor.

Üçüncü eksiklik GeForce2 GTS'nin MX'den 25MHz daha hızlı olması. 175MHz lik çekirdek hızı halen oldukça yüksek ama GeForce2 GTS'nin 200MHz'lik hızı yanında zayıf kalıyor. Her iki kartın saniyede işleyebildikleri pixel sayısının çok farklı olmasının sebeplerinden biri de bu. Yapı olarak GTS ile MX birbirine çok benziyor. Her ikisi de 0.18 mikron mimarisine sahipler. Ancak MX'in hızı 25MHz düşürüldüğü ve rendering yolu yarı yarıya az olduğu için çok daha az enerji harcıyor ve çok daha az ısınıyor.



O kadar ki MX'i hiç ısı giderici veya fan olmadan kullanabilirsiniz. Ayrıca iyi bir soğutma ile performansını zorlayıp sağlam bir overclock işlemi uygulayabilirsiniz.

TwinView ve DVC

Fiyatının GeForce2 GTS'ye göre %70 ila %50 arası daha düşük olduğunu düşününce eksiklikleri hiç de fazla değil. 120$'a kadar düşen fiyatlara gerçekten T&L desteği olan bir ekran kartı bulmak harika bir şey.

GeForce2 MX bir üst model olan GTS'nin sahip olmadığı iki iyi özelliğe sahip. Bunlar TwinView ve Digital Vibrance Control.

TwinView aynı Matrox G400'lerdeki gibi bir ekran kartına iki monitör takabilmenizi sağlıyor. Üstelik istediğiniz herhangi iki monitörü kullanabilirsiniz. Ne yazık ki bu ay incelediğim Winfast GeForce2 MX'de bu özellik yoktu. Bu yüzden deneme şansım olmadı. Ancak NVIDIA'nın verdiği bilgiye göre bu özellik 5 ayrı moda sahipmiş. Bunlardan en yararlı gözüken iki tanesi iki ayrı monitör ile masa üstünüzün büyümesini sağlayan Multimonitor Support diğeri ise ikinci monitörün birincinin belirli bir yerine zoom yapılmış görüntüsünü taşıdığı Application Zone modu. Özellikle ikincisi keskin nişancıların çok işine yarayabilecek bir özellik.

Digital Vibrance Control ise artık her ekran kartında bulunan gamma ayarlarının oldukça gelişmiş bir versiyonu. NVIDIA bu özelliği bir parça abartmaya çalışsa da bu sadece sürücülerdeki bir gelişme ve herhangi bir donanımsal desteği yok.

Nasıl Bulduk?

NVIDIA daha önce Vanta'larda oldukça kötü bir iş çıkarmıştı. Açıkçası Vanta'lar piyasadaki en kötü kartlardandı. Daha sonra NVDIA, M64 ile daha iyi bir iş çıkardı ve bizim piyasamızda da oldukça rağbet gördü bu kart. Nihayet NVIDIA "ucuz ama kaliteli" kavramının sırrına tam olarak ermiş gibi gözüküyor. GeForce2 MX'in performans değerlendirmesi yazının ilerleyen bölümlerinde.

Leadtek Winfast GeForce2 MX

Ekran kartı piyasasında 2000 yılı tam anlamıyla Leadtek'in yılı oldu. Türkiye piyasasına kısa sürede oldukça iyi bir giriş yapan firma, ismini oturtmayı başardı. Bunun en önemli sebebi geniş bir ürün yelpazesine sahip olmaları ve ürünlerin Türkiye'ye en kısa sürede gelmesi için çaba harcamaları. Bu konudaki kararlılıklarını ilk GeForce2 MX getiren firma olarak da tekrar ispatladılar.

Winfast GeForce2 MX'in herhangi bir soğutmaya sahip olmayan düz modelinin yanı sıra, soğutuculu ve fanlı modelleri de var. Bizim incelediğimiz model soğutuculu olandı. Ancak firma Türkiye piyasasına sadece en üst model olan fanlı GeForce2 MX'lerin geleceğini söyledi. Gelecek ayki GeForce2 MX testimizde bu fanlı modeli test edeceğiz. Ama bu arada aklınızda bulunsun. Ürün için belirttiğimiz fiyat fanlı olan modele ait.

Testte başka modeller olmadığı için Winfast GeForce2 MX'in performansı hakkında kesin bir yargıya varamıyoruz. Ancak bugüne kadar diğer Winfast kartlarda olduğu gibi onun da en üst seviyelerde olduğunu tahmin etmek zor değil.

Winfast, GeForce2 MX kullandığı Chipset'e ait tüm standart özelliklere sahip. Ayrıca opsiyonel TV-Out özelliği satılan tüm kartlarda olacak. Ancak diğer bir opsiyonel özellik olan TwinView için ikinci VGA çıkışına yer verilmemiş.

Ekran Kartlarının Teknik Özellikleri

	GeForce 256	GeForce2 MX	GeForce2 GTS	Voodoo5 5500
Chipset	NV10	NV11	NV15	VSA-100
Çekirdek Hızı	120MHz	175MHz	200MHz	166MHz
Chipset Sayısı	1	1	1	2
Rendering yol Sayısı	4	2	4	2
Dönüm Başına Texel İşleme	1	2	2	1
Saniyede Texel	480 Milyon	700 Milyon	1600 Milyon	667 Milyon
Saniyede Pixel	480 Milyon	350 Milyon	800 Milyon	667 Milyon
RAM Tipi	128-bit SDR/DDR	128-bit SDR veya 64bit SDR/DDR	128-bit SDR/DDR	128-bit SDR
RAM Hızı	166MHz SDR/300MHz DDR	166MHz SDR	333MHz DDR	166MHz SDR
RAM Veriyolu Genişliği	2.7/4.8 GB/s	2.7 GB/s	5.3 GB/s	5.3 GB/s
Üretim Teknolojisi	0.22 mikron	0.18 mikron		0.25 mikron (geliştirilmiş)

NVIDIA GeForce2 GTS

Evet sıra bu ay piyasaya giren rakiplerine rağmen performans konusunda hala rakipsiz olan GeForce2 GTS'lerde. GeForce2 üzerine iki ay önce oldukça uzun bir inceleme yaptığımdan bu ay sadece modelleri tanıtmakla yetineceğim.

Asus V7700 Pure

Diğer tüm NVIDIA chipset'li kartların da olduğu gibi Asus, GeForce2 GTS için de iki ayrı model çıkardı. Bunlardan ilki bu ay incelediğimiz Pure. Diğer model olan Deluxe fazladan yazılım, TV-Out ve Tv-In ve 3D Stereo gözlükler ile birlikte geliyor. Bu modeli gelecek ay incelemeyi düşünüyorum. Ancak performans olarak çok ciddi bir fark beklemeyin.

6ns'lik DDR/SGRAM'e sahip olan kart Asus'un alt seviye modeli gibi gözükse de bu ay incelediğimiz diğer kartların pek çoğundan daha fazla özelliğe sahip. Her ne kadar eskimiş de olsalar oldukça iyi olan iki oyun Drakan ve Rollcage'in yanı sıra demolarla dolu bir CD'de ücretsiz olarak geliyor. Ayrıca Asus kartlara özel bir DVD programı da pakete dahil. Kartla birlikte gelen SmartDoctor çok hoş bir program. Sorunlara karşı kartınızı sürekli denetliyor.

Creative GeForce2 GTS

Daha önce de incelediğim Creative GeForce2 GTS de 6ns'lik DDR/SGRAM kullanıyor. Onun da V770 pure gibi tek eksiği TV-Out. Ancak sürücüler konusunda tüm kartlar içinde en iyisi Creative. Sürücülerin arayüzünü tamamen değiştiren Creative mümkün olan tüm özellikleri yerleştirmiş. Kullanımı kolay olduğu gibi kartla ilgili bilgi verme konusunda da oldukça başarılı.

Creative GeForce2 GTS'nin başarılı olduğu diğer bir alansa beraberinde gelen yazılımlar. WinDVD 2000 ve MediaRing Talk'a ek olarak bir CD dolusu NVIDIA demosu sizi bekliyor. Kartı aldıktan sonra yeteneklerini daha iyi anlamanızı sağlayacağından çok iyi bir düşünce bu. Ancak Creative de kartla birlikte gelen ücretsiz oyunu unutanlardan.

Elsa Gladiac

Eski ekran kartı üreticilerinden kim kaldı? Kendi chipset'ini üretenleri bir yana bırakırsak bir tek Elsa. Üstelik Elsa bu yeni modeli ile yeniden atağa kalkıyor. Bunun asıl sebebi NVIDIA ile çok iyi giden ilişkileri. Avrupa pazarına olmasa bile Amerika pazarına çıkan ilk GeForce2, Gladiac idi.

Diğerlerinin aksine Uzakdoğu değil Amerika üretimi olan kart kesinlikle en kaliteli üretime sahip. Sürücüleri de oldukça iyi geliştirilmiş. Her ne kadar Creative'in sürücülerini daha özgün bulsam da Elsa'nınkiler bir parça daha stabil gibi gözüküyor. Güzel bir DVD yazlımı dışında yanında gelen bir şey yok.

Leadtek Winfast GeForce2 GTS

Bu ay iki ayrı GTS modeli ile testimize katılan Leadtek'in ilk modeli 32MB DDR/SGRAM'e, ikincisi ise 64MB DDR/SDRAM'e sahip. Ancak bunun dışında iki model arasında hiçbir fark yok. Bu ay incelediğimiz GeForce2 GTS'ler içinde TV-Out'a sahip olan modeller sadece bu ikisiydi. Voodoo5 5500 üzerinde de TV-Out olmadığını düşününce piyasada TV-Out'u destekleyen bir tek Leadtek kaldı herhalde diye düşünmeden edemiyor insan. Halbuki son zamanlarda ekran kartlarına TV-Out koymak gittikçe yükselen bir pazarlama stratejisiydi.

Winfast GeForce2 GTS'nin ilginç bir yanı da dev bir soğutucuya sahip olması. Leadtek bunu kartı overclock etmeyi düşünecek kullanıcılar için düşünmüş olsa da standart bir fana karşı üstünlüğü yok. Çünkü GTS'lerdeki RAM darboğazı sebebiyle çekirdek hızını overclock etmek performansı arttırmıyor. Bu yüzden bu hoş ama gereksiz bir özellik.

Benchmark

		Creative 3DBlaster GeForce2 GTS	Leadtek Winfast GeForce2 GTS	Asus V7700 Pure	Elsa Gladiac	Leadtek Winfast GeForce2 GTS 64MB	Leadtek Winfast GeForce2 MX	3dfx Voodoo5 5500
Intel - 3dmark	800x600x16	4203	4414	4207	4161	4111	4034	2758
	800x600x32	4107	4299	4122	4091	3835	3509	2727
	1280x1024x16	3816	3977	3789	3797	3693	2677	2648
	1280x1024x32	2751	2787	2630	2745	2864	1909	2023
Athlon 3dmark	800x600x16	4998	5154	4995	5056	4687	4519	2782
	800x600x32	4651	4788	4658	4790	4290	3773	2746
	1280x1024x16	4165	4233	4142	4203	3914	2764	2665
	1280x1024x32	2795	2817	2804	2832	2900	1942	2027
Intel Quake 2	1024x768x16	155.4	145.8	152.6	154.7	148.8	134.5	89.5
	1600x1200x16	117.6	119.1	113.4	117.8	92.5	62.3	58.7
	1024x768x32	144.7	154.6	141.2	144.1	139.8	106.5	77.0
	1600x1200x32	66.6	66.5	60.3	66.7	64.7	29.3	35.7
Intel Quake3	1024x768x16	80.0	81.1	80.3	80.0	78.6	67.5	58.7
	1600x1200x16	54.5	55.1	52.7	54.6	50.7	31.1	38.7
	1024x768x32	70.6	71.2	69.2	70.6	68.3	42.8	52.4
	1600x1200x32	29.4	29.5	26.6	29.4	30.4	16.2	23.0
Athlon Quake 2	1024x768x16	157.1	156.6	155.4	157.5	156.3	136.4	104.5
	1600x1200x16	119.2	102.6	119.5	119.4	92.5	62.3	58.7
	1024x768x32	147.0	144.6	146.2	147.2	141.7	106.9	88.9
	1600x1200x32	66.8	65.0	66.3	65.9	64.6	43.1	35.7
Athlon Quake3	1024x768x16	84.6	84.5	84.5	84.7	79.6	68.2	63.1
	1600x1200x16	54.4	54.5	53.9	54.6	50.6	31.1	38.7
	1024x768x32	72.1	72.4	72.2	72.5	68.5	42.6	55.1
	1600x1200x32	29.3	29.3	29.4	29.3	30.4	16.2	23.0

Genel Performans Değerlendirmesi

Bu ay incelediğim 7 kart oldukça ilginç sonuçlar verdi. Bunlardan bazıları ilginçden öte sürpriz oldu. Mesela 64MB RAM'e sahip Winfast GeForce2 GTS'nin tüm GTS'ler içinde sonuncu olmasıydı. Bunun asıl sebebi kullanılan RAM'in DDR/SDRAM olması. Rakiplerinin tümü çok daha performanslı ve grafik çiplerine özel DDR/SGRAM kullanıyor. Demek ki bizim için şu an önemli olan RAM miktarı değil performansı. Çünkü ne kadar hızlı RAM'lere sahip olursak veri yolumuz o denli genişlemiş olacak.

İkinci büyük sürpriz elbette ki GeForce2 MX'in beklenenin ötesinde ki performansıydı. 800x600 ve 1024x768 gibi çözünürlüklerde kendinden yaklaşık 150$ daha pahalı olan Voodoo5 5500'ü geçerken performansı GeForce2 GTS'lere oldukça yakındı. Ancak RAM'lerinde kısınırlandırma yüzünden MX yüksek çözünürlüklerde ve özellikle 1600x1200x32 çözünürlükte tüm rakiplerinin oldukça gerisinde kaldı.



MX'in yüksek performansı bizi ne denli şaşırttıysa Voodoo5 5500'ün düşük performansı da bir o kadar şaşırttı. GeForce2 GTS'nin gerisinde kalacağı zaten belliydi ama MX'in gerisine düşmesi tam bir şok oldu. Ama bu dğerlendirmede bir şeyin altını özellikle çizmek gerek. Voodoo5'ler düşük çözünürlüklerde GeForce'ların çok daha gerisinde kaldı. Ancak çözünürlük arttığında aradaki farkı bir parça da olsa kapadı. Bu oldukça iyi çünkü düşük çözünürlüklerde bütün kartlar ekran tazeleme hızının üzerinde kare oranları veriyor. Günümüzde bu düşük çözünürlüklerdeki performansın anlamı kalmadı. Her ne kadar Voodoo5, GeForce2'den yavaşsada 3dfx'in performans ayarlamalarını yüksek çözünürlüğe göre yapmış olması çok hoş.

GeForce2 GTS hala ekran kartı pazarının hız kralı. Bu kartlardan birini en hızlısı olarak adlandırmak bence anlamsız. Çünkü hepsinin performansı bir diğeri ile hemen hemen aynı. Bunu özellikle Quake II ve Quake 3A testlerinde daha iyi görebilirsiniz. Performans farkları 3Dmark2000'de daha belirgindi. Ancak orada da net bir üstünlük yok. Mesela Winfast Geforce2, Intel testlerinde birinci olurken, Athlon testlerinde en yüksek performansla çalışan Elsa Gladiac oldu. Ama bunlar önemsiz skor farkları. Bence göze almaya bile denez.

LEVEL'ın Yorumu

Bu ay gelen Voodoo5 5500 ve GeForce2 MX ile piyasa biraz daha renklenmiş gözüküyor. Ama sıkı durun çünkü gelecek ay için beklediğimiz ATI Radeon işleri biraz daha kızıştırabilir. Daha sonra Voodoo4 4500 ve Voodoo5 6000 her düzeyde 3dfx'in sesini yükseltmesini sağlayacak. Ama Voodoo5 5500 gelişmiş teknolojik yetenekleri ve yüksek görsel kalitesine rağmen şu an ki fiyatı ile bence pek bir şansa sahip değil. En kısa sürede fiyatları aşağı çekmesi gerekecek. MX'in gelmesiyle de GeForce2 GTS daha az rağbet görecektir. Şu an için piyasanın yıldızının MX olduğu kesin. Eğer ekran kartı alacaksanız gelecek ayı bekelemenizde fayda var. Hem Radeon'u beklemek adına hem de piyasaya henüz bu ay giren MX ve Voodoo5'in fiyatlarının düşüşünü beklemek adına. Ama GeForce2 GTS almayı düşünürseniz bence şu aralar oldukça uygun bir dönem.

ÜRÜN BİLGİSİ	3dfx Voodoo5 5500	Asus V7700 Pure	Elsa Gladiac
	Ölçsan Tel. (212) 280 97 61 Fiyat: 345$	Boğaziçi, Çizgi Tel: (212) 217 29 29, (212) 273 14 91 Fiyat: 368$	TET Tel: (212) 256 35 32 Fiyat: 329$
Beraberinde Gelen Yazılımlar	Oyun demoları 3Deep True Internet Color	Drakon Rollcage Smart Doctor Asus DVD	ELSAmovie Elsa Net CD'si
LEVEL KARNESİ			
Teknoloji	10	9	9
Performans	8	9	9
Üretim Kalitesi	9	7	9
Fiyat/Performans	4	6	8
Yazılım Desteği	2	6	3
GENEL	6/10	7/10	8/10

ÜRÜN BİLGİSİ	Winfast GeForce 2 MX	Winfast GeForce 2 GTS	Winfast GeForce 2 64 MB	Creative 3DBlaster GF2
	Genpacom, Leadtek Türkiye Tel: (212) 320 10 50, (212) 266 05 74 Fiyat: 180$	Genpacom, Leadtek Türkiye Tel: (212) 320 10 50, (212) 266 05 74 Fiyat: 325$	Genpacom, Leadtek Türkiye Tel: (212) 320 10 50, (212) 266 05 74 Fiyat: 415$	Empa, Genpacom, Multimedya Tel: (212) 599 30 50, (212) 320 10 50, (212) 216 45 68 Fiyat: 318$
Beraberinde Gelen Yazılımlar	WinFast DVD Colorofic Cult 3D	WinFast DVD Colorofic Cult 3D	WinFast DVD Colorofic Cult 3D	WinDVD 2000 NVIDIA Experience MediaRing Talk
LEVEL KARNESİ				
Teknoloji	8	9	9	9
Performans	7	9	9	9
Üretim Kalitesi	7	7	7	8
Fiyat/Performans	10	7	4	8
Yazılım Desteği	3	3	3	5
GENEL	9/10	7/10	5/10	8/10

Yamaha CRW8824EZ

LEVEL Performans

Bilgi İçin İthalat: Multimedya, SKY Telefon: (212) 279 29 29, (212) 225 68 08 Fiyatı: 240$

İki ay önce haberler bölümünde size Yamaha'nın 8X hızında yeniden yazabilen CDRW'sini duyurmuştuk. Aradan geçen iki ayda ürün Türkiye'ye de gelip raflardaki yerini aldı. Şimdi sıra onu inceleyip yüksek hızlı yeniden yazmanın ne kadar faydalı olduğunu görmeye geldi.

Ama yüksek hızlı yeniden yazmaya geçmeden önce Yamaha ve CD yazıcıları üzerinde duralım. Yamaha hiç şüphesiz CD yazıcılar konusundaki en prestijli firma. Bu prestiji en başından beri yüksek kalitede ve sorunsuz CD yazıcılar üretmesine borçlu. Zaten Yamaha'nın kötü bir şey ürettiğini hatırlayanınız var mı?

CRW8824'ün ikisi hariç tüm özellikleri CRW8424EZ ile aynı. Bu özelliklerden biri elbette yeniden yazma hızı. Ancak diğeri hiç beklemediğim bir özellik. Çok daha hızlı CD ripping. Yani CRW8824EZ müzik CD'lerini normal CD-ROM sürücülerden daha hızlı olarak waw olarak kaydediyor. Hem de 3 kat daha hızlı. Böylece MP3'leri %50 oranında daha hızlı üretebiliyorsunuz.

Yeniden yazma hızının iki kat artması bu tür medyaların artmasını sağlayacak gibi. Çünkü hızın



iki kat artması işlemin çok daha pratik olmasını sağlıyor. Ne yazık ki pek çok kullanıcı CDRW sürücülerin yeniden yazma özelliğini kullanmıyor. Bunun ilk sebebi pek çok kişinin normal CD-R'lara parça parça dosya yazmayı tercih etmesi. Sonuçta her gün 2-3MB'lık veriyi yazmanız gerekiyorsa normal bir CD-R sizi yedi ay idare edecektir. Üstelik CD-R'lar her CD-ROM sürücü tarafından okunabilirken CDRW'leri okuması için bir bilgisayara UDF sürücüleri yüklü olmalı.

Ama pek çok kişinin atladığı bir gerçek CDRW kopyalamanın çok daha pratik olması. Bir iki MB'lık bir dosyayı CDR'a yazarken programı açıp, dosyaları seçip yazıcının yeni session açıp da en sonunda o session'u kapama işlemi yapmasını beklemek hiç de anlamlı değil. CDRW ile sadece drag and drop yaparak bu işi kat kat daha hızlı yapabilirsiniz. Eskiden yeniden yazma hızları düşük olduğundan bu fark düşüktü. Ama yeniden yazma ile normal yazma hızlarının birleşmesi CDRW'leri açıkça çok daha pratik hale getiriyor. Yani bu basit bir hız arttırımı değil CD yazıcı kullanımını değiştirebilecek önemli bir değişim.

LEVEL'ın yorumu

CRW8824EZ bence şu an piyasada bulunan en iyi CD yazıcı. Üstelik fiyatı 8424'ten sadece 30$ pahalı ve oldukça makul bir seviyede. Ancak yeniden yazmak sizi kesinlikle cezbetmiyorsa CRW8424EZ'yi seçip 30$ tasarruf edebilirsiniz.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- 8X yazma, 8X yeniden yazma ve 24X okuma hızı
- 4 MB Buffer
- Hızlandırılmış audio ripping
- FlashROM ile upgrade edilebilme
- Pure Phase Laser Sistemi

LEVEL KARNESİ

Teknoloji:	9
Performans:	9
Üretim Kalitesi:	9
Fiyat/Performans:	9
Ergonomi:	9
GENEL	10/10

Labtec LCS-2514

LEVEL Ekonomi

Bilgi İçin İthalat: Ölçsan Telefon: (212) 280 97 61 Fiyatı: 84$

Bu bir rüya mı yoksa dünyanın tüm hoparlör üreticileri tek tek Türkiye piyasasına mı geliyor? İki sene öncesine kadar bir iki istisna dışında kaliteli hoparlör markası yokken şimdi Türkiye hoparlör cennetine döndü. Önceki ay piyasaya giren Altec Lansing'in ardından Labtec de raflarda.

Labtec de aynı Altec Lansing gibi bizde adını duyuramamış olmasına rağmen dünyanın en ünlü ve en kaliteli multimedya hoparlör üreticilerinden. Farklı olarak Labtec daha alt seviye kullanıcılara hitap eden fiyat/performans oranı çok yüksek olan ürünler üretiyor.

LCS-2514 firmanın oyuncular için en cazip olabilecek modeli. 4 yan hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşuyor. Çift stereo girişi olan hoparlör pozisyonel seslere uygun.

LCS-2514'ün yan hoparlörleri oldukça küçük olmasına karşın ses kalitesi tatmin edici. Her hoparlör 4Watt gücünde. Subwoofer da oldukça küçük ve kompakt olmasına karşın 15 Watt



gücünde. LCS-2514 ses seviyesinden çok ses kalitesi ile ön plana çıkıyor. Özellikle subwoofer piyasadaki pek çok hoparlör gibi anlamsızca homurdanmayıp oldukça temiz bass sesler veriyor. Ancak Altec ACS-56'nın rahatça çıkabildiği ses seviyelerinde LCS-2514 daha çok acı çekiyormuş gibi ses çıkarıyor. Ama LCS-2514'nın ACS-56'nın yarı fiyatına olduğunu düşününce bir ACS-56'nın iki LCS-2514'nin yanında ezileceğini söyliyebilirz. Ama durun! Bu hiç de adil değil.

Kadı kızının kusurlarına gelince. Oldukça küçük ebatları olmasına ve az yer kaplamasına karşın LCS-2514'nin ergonomi puanı oldukça düşük. Bunun ilk sebebi subwoofer seviyesinin ayarlanamıyor olması. İkincisi açma kapama düğmesinin subwoofer üzerinde olması. Üçüncüsü ise sol ön hoparlöre tam beş kablonun bağlanıyor olması. Maalesef LCS-2514'de kablolar hoparlörün kendisinden daha fazla yer tutuyor.

LEVEL'ın Yorumu

Labtec LCS-2514 oldukça ideal bir ürün. Kaliteli ve ucuz. Eğer Donanım Pazarı'nın Ekonomik sisteminde kasayla birlikte gelen bir çift hoparlör olmasaydı kesinlikle Ekonomik sistemin hoparlörü o olurdu. Eğer siz de ekonomik bir PC hedefindeyseniz öncelikli tercihiniz olsun. Ancak ergonomiden aldığı eksi notu unutmayın. Ucuz ve performanslı bir hoparlöre sahip olmak istiyorsanız küçük dertlerine katlanmak zorundasınız.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- 40Hz-20kHz frekans aralığı
- 4W gücünde 2"lik yan hoparlör
- 15W gücünde 4"lik subwoofer
- Toplam 31W RMS ses gücü

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	6
Performans	6
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	9
Ergonomi	5
GENEL	7/10

LEVEL Ekonomi

Genius Venus Barebone System

Bilgi İçin İthalat: Boğaziçi, Multimedya Telefon: (212) 279 29 29, (212) 216 45 68 Fiyatı: 77 $

Kendi bilgisayarını toplayanlar için en hesaplı ve en şık sistem...

Bu incelemenin konusu olan Venus'ün ismini zaten pek çoğunuz biliyor olmalı. Çünkü Venus tam 7 aydır Donanım Pazarı'nın Ekonomik Sisteminin kasa, klavye/mouse ve hoparlörü olarak yer alıyor. Bu ürün daha önce Level'da incelenmediğinden nasıl bir ürün olduğu konusunda soru soran pek çok mektup aldım. Ben Level'da yazmaya başlamadan önce incelediğimden oldukça yakından tanıyordum. Ama aylardır önerdiğim bir ürünü size tanıtmamış olmam ciddi bir eksiklikti.

Öncelikle Venus'ün ne olduğunu açıklamakda fayda var. Venus bir Barebone System. Bir kasa, klavye, mouse ve hoparlörden oluşuyor. Yani onu içi boş bir bilgisayar olarak düşünebilirsiniz. Aldıktan sonra içini gönlünüzce siz dolduruyorsunuz. Bu dört parçanın bir arada satılmasının iki faydası var. Birincisi set olarak satıldığından daha ucuz. İkincisi görünüş olarak birbirine uygun parçalardan oluşuyor. Tüm parçalarda aynı renkler ve benzer formlar kullanılmış. Böylece piyasadaki diğer toplama PC'ler gibi parçalar sırıtıp "Bizim bir markamız bile yok! Öylece toplandık biz!" diye bağırmıyorlar.

Oldukça mantıklı bir uygulama olmasına rağmen Barebone System'ler bizde hiç de yaygın değil. Piyasada satılan bilgisayarların %60'ının toplama olduğu düşünülünce bu oldukça anlamsız. Venus benim bildiğim kadarıyla türünün tek örneği. Ancak tek başına olmasına rağmen o kadar çok olumlu yanı var ki türünü çok iyi temsil ediyor.

Kasadan başlayarak parçalara tek tek bakalım. Venus'ün kasası doğal olarak Middle Tower ve ATX formunda. Oldukça şık gözüken kasanın ön tarafında 5.25"lik yuvaları gizleyen bir kapağı var. Bu kapağın üzerine yerleştirilen açılır kapanır göz sayesinde kapak kapalı iken de CD-ROM'unuzu kullanabiliyorsunuz. Venus 3 adet 5.25"lik ve 3 adet 3.5"lik sürücü yuvası ile oldukça geliştirilebilir bir kasa. Yani ilerde eklenecek bir CD yazıcı veya ekstra Hard-disk'e yer bulma konusunda derdiniz olmayacak. Kasanın 235W'lık güç kaynağı oldukça kaliteli ve uzun süre dayanıyor. Bundan oldukça eminim çünkü bir senedir kendi bilgisayarımda bu kasayı kullanıyorum. Piyasadaki kasaların pek çoğundan sessiz olsa da güç kaynağının fanı biraz fazla gürültü yapıyor. Buradan piyasada gereğinden fazla gürültülü bir dolu kasa olduğu sonucunu çıkarabilirsiniz. Sadece yüksek sesli olsalar neyse. Piyasadaki kasaların büyük çoğunluğu aslında vadettiklerinden daha az gücü kaldırabiliyor. Pek çoğunun üzerinde 200W yazsa bile aslında 100W'ı ancak bulabiliyorlar.



Venus'ün klavyesi şu aralar çok moda olan multimedya klavyelerden. Ses açıp kapamadan, CD player'ı yönetmeye, sık kullanılan programları açmaktan bilgisayarı sleep moduna geçirmeye kadar pek çok fonksiyona sahip 16 tuş var klavyede. Bu fonksiyonları sistem ile gelen bir yazılım sayesinde kendiniz ayarlayabiliyorsunuz. İşin güzel yanı bu fazladan gelen tuş tamamen standart tuş takımının uzağında üst tarafa yerleştirilmiş ve kesinlikle tuş takımını etkilemiyor. Piyasadaki pek çok multimedya klavye standart tuş takımını değiştirdiklerinden kimi zaman insana cinnet geçirtebiliyorlar.

Mouse konusunda da Venus oldukça başarılı. Ele çok iyi oturan formu ve iri sol sağ tuşları ile oldukça ergonomik. Ayrıca rahat kullanılan bir tekerleğe sahip. Mouse da ayrı bir yazılıma sahip ve bu yazılım sayesinde aynı zamanda üçüncü tuş olarak kullanılan tekerleğe çok kullanışlı bir kısayol menüsü eklenmiş. Tek başına NetScroll ismiyle de satılan bu mouse benim favorilerimden.

Venus'ün hoparlörleri ne yazık ki diğer parçalara göre zayıf. Toplam 10W güce sahip olan iki parçalı hoparlörler en alt seviyede yer alsa da 10$'a satılan adi hoparlörlerden değil. Hoparlörün sorunu oyuncular değil sıradan kullanıcılar düşünülerek yapılmış olması. Yani subwoofer'ı, dört yan hoparlörü olmayan bir sistem. Bu yüzden Venus'ün yanına bu ay incelediğim Labtec LCS-2515 gibi iyi ama bir parça hesaplı bir hoparlör seti ekleyebilirsiniz. Ama Venus'ün hoparlörleri en kötü ihtimalle yeni bir tane alana dek sizi idare edecektir.

LEVEL'ın Yorumu

Şu ana kadar yazdıklarımı gözden geçirince Venus için yapılabilecek en iyi tanımlama "ilaç gibi" olur herhalde. Çünkü Venus tam da bizim toplama bilgisayar piyasamızın kronik hastalıklarını iyi etmek için hazırlanmış gibi. Nedense PC toplayan küçük firmalar sistemin fiyatı ya da içindeki ekran kartı, ses kartı, işlemcisi ne olursa Venus'ün sahip olduğu bu dört parçayı en adisinden seçmeye bayılırlar. Özellikle kasa ve klavyeler için durum çok ciddi. Belki şu an bu satıcılara önemsiz gibi gelebilir ama kalitesiz kasalarına yüksek hızda bir Athlon ve Voodoo5 5500 gibi çok fazla güce ihtiyaç duyan parçalar takıp da çalışmadığını gördüklerinde kasanın önemini anlayacaklar umarım. Neyse ki Microsoft sayesinde kaliteli mouse alışkanlığı, Creative sayesinde de oyunculara yönelik hoparlör alışkanlığı iyice oturdu. Ama bu alışkanlık daha çok parası olana! Venus sayesinde çok ucuza kaliteli dört parçanız olacak. Elbette tek tek her parçadan daha iyisini bulmak mümkün. Ama en az üç misline mal olacaktır. Eğer toplama PC alacaksanız ve ekonomi sizin için önemliyse Venus seçiminiz olsun.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Teknik Özellikler

Kasa
Middle Tower ATX
3 adet 5.25", 3 adet 3.5" sürücü yuva
235W güç kaynağı

Hoparlör
10W RMS toplam ses gücü
45Hz/20kHz frekans aralığı

Klavye
16 Ek fonksiyon tuşu

LEVEL KARNESİ

Teknoloji:	7
Performans:	8
Üretim Kalitesi:	7
Fiyat/Performans:	10
Ergonomi:	8
GENEL	8/10

DONANIM PAZARI

Bu ay sistemlerimiz nihayet Solano'ya kavuştu. Pentium III Coppermine'larda onları tam olarak destekleyen iyi bir anakartla birleşince AMD'yi Süper Sistem'den aşağı indirdiler. 750MHz'in üzerinde ki hızlarda Coppermine'lar daha hızlı cache'leri sayesinde Athlon'lardan daha hızlılar. Gelecek aylarda Thunderbird'ler piyasaya girene kadar bu durum değişecek gibi görünmüyor.

Sistem	Ekonomik	İdeal	Süper
Ana Bileşenler			
İşlemci	Intel Celeron 533 Empa/Datagate Fiyatı: 100$	Intel Pentium III 667EB Empa/Datagate Fiyatı: 228$	Intel Pentium III 886EB Empa/Datagate Fiyatı: 353$
Anakart	ASUS CUV4X Boğaziçi/ Çizgi Elektronik Fiyatı: 115$	Intel D815EEA Empa/Datagate Fiyatı: 165$	Intel D815EEA Empa/Datagate Fiyatı: 165$
Bellek	64MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 66$	128MB PC-133 SDRAM Fiyatı: 135$	256MB PC-133 SDRAM Fiyatı: 270$
Hard-disk	10.2GB Quantum Fireball lct Empa/Karma Fiyatı: 85$	20.4GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 169$	28.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 260$
Ekran Kartı	Diamond Viper II Multimedya Fiyatı: 139$	Winfast GeForce2 MX Leadtek/Genpacom: 180$	ELSA Gladiac TET Fiyatı: 329$
Monitör	15" Hyundai S570 Empa/Multimedya Fiyatı: 147$	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 299$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 759$
CD ve DVD-ROM	Sony 48X Empa/Karma/Pampa Fiyatı: 40$	Pioneer 16X DVD Tray Multimedya Fiyatı: 139$	Pioneer 16X DVD Slot-In Multimedya Fiyatı: 168$
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albim Fiyatı: 30$	Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 75$	Creative SB Live Platinium Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 190$
Modem	Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 40$	Diamond Supra 56e Karma/Multimedya Fiyatı: 63$	Diamond Supra Memory Karma/Multimedya Fiyatı: 101$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 77$	Elan Vital T-5 Çizgi Elektronik Fiyatı:66$	Elan Vital T-10 Çizgi Elektronik Fiyatı: 90$
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı:35$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı:80$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Altec Lansing ACS 56 Ufotek Fiyatı:149$	Creative DTT2500 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:295$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam fiyat	849$	1729$	3066$
Yan Ürünler			
TV kartı	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı:65$	Avermedia TVPhone 98 + FM Multimedya Fiyatı:85$	Hauppaupage TV Bilgitaş Fiyatı: 141$
Yazıcı	HP 840C HP Fiyatı:130$	HP 970cxi HP Fiyatı:320$	Epson Stylus Photo 1200 Romar Fiyatı:660$
Tarayıcı	Mustek 1200CU Multimedya, Moscom, Ufotek Fiyatı:87$	Mustek 1200CU Multimedya, Moscom, Ufotek Fiyatı:87$	HP Scanjet 4200CU HP Fiyatı:252$
CDRW	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı:200$	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı:200$	Yamaha 8824S Multimedya Fiyatı:240$
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyatı: 69$	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı:83$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:139$

Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Multimedya	(0212) 216 45 68
Bilgitaş	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 320 10 50	Romar	(0212) 252 08 09
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	SKY	(0212) 225 68 08
Datagate	(0212) 288 53 11	Karma	(0212) 239 32 00	TET	(0212) 256 35 32
		Leadtek Türkiye	(212) 366 05 74	Ufotek	(0212) 336 61 23

Donanım Canavarlarının Vaz Geçilmezleri

Kendi PC'sini kuranlar ve bilgisayarını kurcalamayı sevenler. Bunlara mutlaka ihtiyacınız var!

Sİ Ace's Zone'un okuyucusu olduğunuza göre sizde farklı değilsiniz ya da er geç böyle olacaksınız. "Her şeyi tweak edicem", "Bilgisayarımın içine benden başkası giremez", "Bu Registry ayarlarının hepsini çözücem", "Tamam sen hard-disk ile CD yazıcıyı getir bizde kopyalarız". Ve elbette başınıza hep sorunlar açıyorsunuz. Aksilikler, çözülemeyen sorunlar vs. Sonunda sinirden kıp kırmızı kesilip bir türlü doğrultamadığınız PC'nize bakıyorsunuz. Belki de ekipmanınız eksik veya doğru ekipmana sahipsiniz ama haberiniz bile yok!

Her iş gibi bu işinde vaz geçilmezleri var ve onlar olmaksızın küçücük sorunlar bile kabus haline gelebilir. Ben kendi vazgeçilmezlerimden bir kısmını sizin için sıraladım.

1- Fdisk /mbr: Fdisk'i herkes bilir ama /mbr komutunu çok az kişi bilir. Bu komut hard-diskinizin boot record'unun baştan oluşturulmasını sağlar ve hdd'deki verilere hiçbir zarar vermez. Bir gün bilgisayarınız HDD'den boot etmeyi reddettiğinde onu çok seveceksiniz.

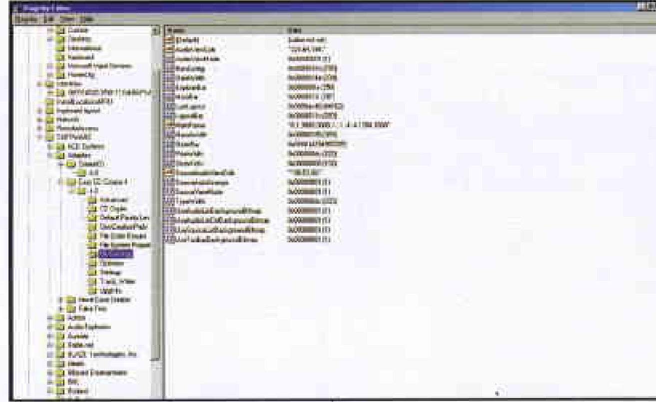
```
A:\>c:

C:\>fdisk /mbr

C:\>_
```

2- Scanreg: Registry'yi kurcalarken geri dönüşü olmayan ciddi bir hata yaptınız. Bilgisayar kilitlendi ve kesinlikle açılmıyor. Scanreg'i çalıştırın ve önceden aldığınız Registry yedeklerinden birini kurun. Yedek almak için ise Run'dan Scanregw komutunu girin. Bu aynı zamanda hatalara karşı registry'yi tarayacaktır.





3- Regedit: Bilgisayarda kurcalamak için en büyük hazine. Saatlerinizi Regedit karşısında geçirebilirsiniz. Açıldıkça daha da derinleşen key dizileri, Dword ve String value'ları. Üstelik hiçbir yerden ulaşamayacağınız yüzlerce özellik.

4- Yıldız Tornavida: Gülmeyin sakın. Bir gün tornavidanızı bir arkadaşınızda unutursunuz ve aynı gün şansa bakın ki bilgisayarınız açılmayı reddeder. Siz hiç çatal ile bilgisayar kasası açmayı denedinizmi. En iyisi Perşembe pazarını altüst edip piyasanın en güzel ve en pahalı tornavidasını satın almak. Daha sonra ona yakın bir arkadaşınızmışçasına bağlanın. Bir daha tornavidasız kalmayacağınız kesin. 4 senedir kaybetmeden kullandığım tek şey İstanbul Bienali sırasında asistanlığını yaptığım Don Patrick'in hediye ettiği tornavidadır.



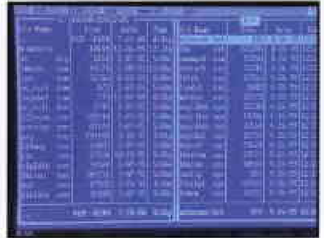
5- Tools CD'si: Kendinize özel bir CD hazırlayın. İçine Windows CD'sinin Win98 dizini, donanımlarınızın sürücüleri, kullandığınız tüm program ve shareware'leri koyun. Hatta bu CD'de ki bir text dosyasına programlarınızın serial'larını da yazabilirsiniz. Bir daha ki sefere Windows kurduğunuzda inanın bunu yaptığınıza çok sevineceksiniz.



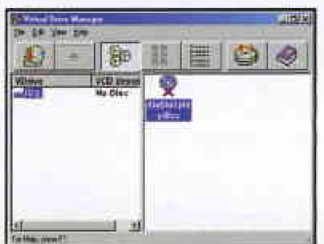
6- www.mcafee.com: Eğer sizde benim gibi açılışta saatlerce kurulan, RAM'de yer işgal eden, ekran kartı sürücüsünden bile daha sık güncellenen ve sık sık bilgisayarı alt üst eden (Ah, sevgili Norton ah!!!) virüs programlarından nefret ediyorsanız bu çok işinize yarayacak. Yıllık 30$ ödeyerek virüs taramalarını Internet üzerinden hiçbir program yüklemeye gerek kalmadan kullanabilirsiniz. Üstelik "virüs arayıcıma virüs bulaştı gibi bir sıkıntı" yaşamazsınız. 30$ az bir para değil ama birkaç kişi birleşip ortak bir hesap açtırılabilir.



7- Norton Commander: Bilgisayar dünyasının en büyük efsanelerinden biri. Her ne kadar Windows'un gelişi ve mertliğin bozulduğu bu dönemde iyice unutulmaya yüz tutmuş olsada Windows'unuz çalışmayı reddettiği anda onu ayağınızın dibinde sadık bir köpek gibi bekler bulacaksınız. İşin güzel yanı NC'yi en kullanışlı bulacağınız alan Windows'un silinmesi. Yarışı kaybetmiş olsa bile artık rakibinin cellatlığını yapıyor. Windows versiyonunu tavsiye etmem ama 5.0 versiyonunu mutlaka bulmaya çalışın.



8- Virtual CD: her ne kadar piyasada pek çok versiyonu olsa da benim favorim Norton Virtual Drive. Bu programlar bilgisayarınızda sanal bir CD-Rom yaratıyor. Daha sonra hedef gösterdiğiniz CD-ROM'ları hard-diske kaydedip bu sanal sürücüye takılıymışçasına çalıştırıyor. Böylece aylarca oynayacağınız bir oyunun CD'sini binlerce kez takıp çıkarmıyorsunuz. Ta-



bil 650MB hard-disk alanı gibi bir hediyesi var. Ama Cd-ROM'unuzun ömrünü en az %30 arttırır.

9- F-Prot for Dos: Size McAfee'nin online virüs taramasını önerdim ama Windows açılmıyorsa nasıl Internete girip tarama yapacağız değil mi? Benim tavsiyem F-Prot'un Dos versiyonu. Ama dikkat edin bilgisayarın her açılışında Scan falan yapmasın.



10- Sağlam bir power supply, ekstra IDE denetleyici, ve ekstra güç kabloları: Bir birlerinden bir parça uzak gözüken bu üç şey ile ne yapabilirsiniz? Elbette eski hard-disk'lerinizi hayata geçirirsiniz. Çünkü Abit Hot Rod gibi bir ekstra IDE denetleyici sayesinde sisteminize 8 parça IDE sürücü takabilirsiniz. Yani 5 HDD, bir CD-ROM, bir DVD-ROM, bir CDRW sürücü. İlla Abit'in PCI kartını kullanacaksınız diye bir şey yok. Onun yerine Gigabyte BX2000+ veya Abit BE6-2 anakartlarda olabilir. Bu iki anakartta on-board PCI IDE denetleyicisi var.



11- CD Çantası: kendinize sağlam ve kullanışlı bir CD çantası alın. Daha sonra bütün CD'lerinizin kablarını atıp hepsini CD'nizde tutun. Bu hem ortalığın daha az dağılmasını sağlayacak hem de CD'lerinizi bulmanızı kolaylaştıracak. Sakın ihmal etmeyin! Çünkü bilgisayarda çıkan bir problemle kanter içinde boğuşurken aradığınız CD'yi bulamamaktan daha sinir bozucu bir şey olamaz.



12- Yedek Jumper: Kendinize yedek jumper edinmediniz veya mevcut yedekleri kaybettiniz. Sonra da takılı olan ir Jumper'ı çıkardınız ve bir şekilde imha ettiniz. Olmaz demeyin çok sık olur hatta. Ben folyo kağıdından, leğimden ve hatta tel parçaları üzerine plastik damlatarak jumper yapmaya çalışan çok garinalar gördüm. Olmuyor arkadaşlar. Jumper'ın yerini Jumper'dan başkası tutamaz. Ama aklınızda olsun. Bazen anakart üzerinde kısa bir süre içinde sökülebilecek jumper'lar olur. Pinleri leğimlemekten iyidir.



13- Kolonya, Ağrı Kesici ve Soğuk Su: Bunlar Donanım rehabilitasyonu dediğimiz tedavi için. Donanımı ile uğraşırken kişilerin sinirlenip cinnet noktasına gelebildiği tecrübelerle sabit olduğundan bu üçlünün hazırda durmasında fayda var. Ayrıca çevrenizdeki sevdiklerinize Donanım ile uğraşırken sinirli olabileceğinizi ve mens dönemindeki kadın muamelesi gösterilmesi gerektiğini söyleyin ki ilişkiler boşu boşuna bozulmasın.



14- Microsoft Boot Disk: Eh bu konuda bir şey söylemeye gerek yok. Sadece Windows'unuzun yanında gelen disketi saklamaya özen gösterin.



15- Yedek Com Mouse: sisteminizin içinde gerçekleştirdiğiniz sayısız operasyonlar sırasında pek çok parça dayanamayıp sizi yolda bırakacaktır. İlk bozulanlardan biri de anakartın PS2 denetçisidir. O yüzden yedekte eski püskü bir COM mouse'unuz bulunsun.



16- Güç Kablosu Çoğaltıcı: Muhtemelen size de misafirliğe gelenler yanlarında HDD'lerini getirip dosya paylaşımına giriyordur. Bazen misafir iki hard-disk ile gelebilir veya aynı anda iki misafir gelir ne olur ne olmaz. Güç kaynağınızın 4 power çıkışı olduğundan emin olun. Eğer yoksa birkaç yüz bine alacağınız güç kablosu çoğaltıcı bu işi görecektir.



17- Musluk: Evet siz gülün bakalım. Ama elinizden ekran kartınıza geçen statik elektrik bilgisayarınızın saatlerce ve anlamsızca "dıt dıt dıt dıt dıt dıt" diye ötmesine sebep olunca keşke elimi topraklayıp üzerimde biriken statik elektriği atsaydım diyeceksiniz. Evlerde en iyi topraklama metodu musluklarla bir süre tensel temasta bulunmak.



18- Bir Bilen: Genelde gerçekten bilen biri sizi sorunun çözümünün en kısa ve doğru yolunu gösterebilir. O yüzden bilgisayardan gerçekten iyi anlayan kişilerle dost olmaya çalışın ve dostluğunuzu bozmamaya azami özen gösterin. Bilgisayar kasanızın üzerinde bu tip insanların telefon numaraları hazır bulunsun. Böyle değerli kişilerin telefonunu kaybetmeyi göze alamayız değil mi?

Teknik Servis

Her geçen ay Teknik Servis'e gelen mektup sayısının artması oldukça sevindirici. Bu elbette daha çok cevaplanması gereken soru demek. Ama sorun yok. Hat kapasitemizi arttırmak için çalışmalarımız sürüyor. Her ay daha fazla soru cevabını buluyor. Ama iş bu sayfaları hazırlamaya gelince işler biraz zora giriyor. Çünkü pek çoğunuz mektuplarınızı yazarken Türkçe karakter kullanmıyorsunuz. Bazılarınız kelimelerin içindeki harfleri yutuveriyorsunuz. Tabii oturup bunları düzeltmek de oldukça vakit alıyor. Başkalarının mektuplarını cevaplamaya ayrılabilecek değerli dakikalar. Mektuplarınızda dilbilgisine biraz daha özen gösterirseniz inanın beni dünyanın en mutlu donanım editörü yapacaksınız.

Merhaba Tuğbek,

Öncelikle yolladığın yanıt için çok teşekkür ederim. Sorunumu çözdüm.Yalnız en önemli sorunumu sormayı unutmuşum...

1- Benim yeni grafik kartım 32MB Nvidia Riva TNT-2/M64. www.reactorcritical.com adresinde Nvidia ekran kartları için son sürüm 5.xx referans sürücüsü için şöyle yazıyor: TNT/TNT2/GeForce referance driver (version: 5.32). Ancak sen Ace's Zone'da 5.xx serisini sadece GeForce sahipleri kullanabilecek demişsin. Şimdi kafam biraz karıştı. Bu driver'ın readme'sinde hemen hemen bütün TNT ve GeForce'lar ile uyumlu olduğu yazıyor. Bende çekip kurdum (v5.32) Bir sorun yaratır mı? Asıl sorunum ise; makineyi restart ettiğim zaman monitörün gücü kesilip (yani ışığı sarıya dönüyo) yeniden güç geliyo ve böyle restart oluyor. Bunun monitörüme bir zararı olur mu?

Aynı sorun eski ekran kartımda yoktu. Driver'larla ilgisi yok çünkü 3.84 sürücüleri ile yine aynı olay oluyordu. Ben sorunun güç yönetimi ile ilgisi olabileceğini düşünüyorum. Yoksa bu olay normal mi? (Ancak bazen bu olay olmayabiliyor,ama çoğunlukla oluyor.)



2- Bir gün bilgisayarı açarken kasanın içinden ilginç bir ses geldi... Sanki fanlardan biri biraz zorlanıyormuş gibi bir ses... (Kabloya sürtme sesi gibi değil de devrini alamıyormuş gibi) 5-6 saniye sonra ses kesildi. Güç kaynağı fanı çalışıyordu. Ancak CPU fanını kasanın içini açamayacağım için (garanti yüzünden) kontrol edemedim. Tahmin edebileceğin gibi biraz kıl biriyim. Makineyi tekrar tekrar reboot ettim. Fakat aynı olay olmadı. Sence endişelenmeli miyim? (Makineyi daha yeni upgrade ettirdim de) Acaba o anda voltaj düşüktü de, ondan mı böyle yaptı? Sen bu konuda deneyimli olduğun için bir tahmin yürütebilirsin diye düşündüm.

Şimdiden çok teşekkür ediyor ve çalışmalarında başarılar diliyorum....

LEVEL Selam, Ah ah... Okuyucular böyledir işte. Tam sorunları çözüldü dertleri sona erdi dersiniz sonra bir bakarsınız halbuki herşey yeni başlamış.

1- 5.xx'ler TNT ve sonrası tüm sürücüler ile uyumlu. Ama ben tavsiye etmiyorum. Çünkü 3.xx'ler eski kartlarla daha stabil ve 5.xx'lerin temel üstünlüklerini eski kartlarda kullanamazsın (FSAA gibi). Ama Nvidia ilerde 3.xx serisini geliştirmeyi bırakır tamamen 5.xx üstüne giderse o zaman herkes onları kullanmak durumunda kalacak.

Monitör konusunda endişelenmene gerek yok. Sorun monitörün gücünün gidip gelmesi değil, restart sırasında bir süre veri akışı durunca monitörün kendini "power saving" moduna alması.

2- Ama o ses konusunda endişelenmende fayda var çünkü o sesi çıkaran işlemci fanı olabilir ve işlemci fanı durursa sisteme zarar verebilir. Ama bu hemen teknik servislere koş, kasayı aç kurcala demek değil. Sonuçta bu olay sadece bir kere o da 5-6 saniye olmuş değil mi? O zaman şimdilik endişelenmekle yetinip sesin bir daha çıkıp çıkmayacağını kollamakla kalalım. Bu arada bazen kasanın içinde ek bir fan da olabiliyor. Eğer öyleyse çok da ciddi sorun değil bence.

Bu arada "garanti" adı altında kasanın arkasına o etiketi yerleştiren firmaya bir daha gittiğinde, etiket ile seni sadece onların teknik servisini kullanmaya ve her türlü upgrade veya kontrol veya ıvır zıvır için para ödemeye mahkum ettikleri için kendilerini kınadığımı ilet lütfen. Ayrıca etiketi yırtsan bile parça garantilerinin süreceğini ve bozulan tüm parçaları değiştirmek zorunda olduklarını unutma.



Kendine iyi bak...

Merhabalar Tuğbek;

Bu aralar çok işin olduğunu biliyorum fakat sana sadece kolay gelsin diyorum.

1)Ben bir ay önce yeni bir bilgisayar aldım.Ekran kartı olarak GeForce 256 var.Fakat bu ekran kartını yeni oyunların çoğu (örneğin NFS Porsche, Euro 2000 vb...) ekran kartımı Geforge Adapter olarak değil, Nvidia NV10 gibi bir ekran kartı olarak görüyor ve GeForce Adapter olarak gören elimdeki diğer oyunların tersine, Nvidia NV10 diye gören oyunları çalıştıramıyor. Internette bunla ilgili bir dosya veya bilgi aradım fakat bulamadım. Sizce oyunların GeForce Adapter olarak değilde Nvidia NV10 olarak görmelerinin sebebi nedir ve çözümü varsa ne yapmalıyım? (Bilgisayarım: PIII 733, 30GB hard disk,128MB Ram, Creative 128bit ses kartı, Winfast GeForce 256 ve Apache modem.)

Not:Midtown Madness ekran kartımı GeForce Adapter gördüğü halde oyun açılıyor fakat oyunda bir tuşa basar basmaz oyunun görüntüsü bozuluyor araba dışındaki her şey kare ve üçgenlere dönüşü veriyorlar.

2) Arkadaşım ise S3 Diamond Viper 2 aldı fakat NFS 4 ve bazı oyunlarda şekilleri yanlış yerde gösteriyor (örneğin NFS 4te arabanın lastiği yerde değil arabanın tepesinde). Bunun bir çözümü varmı sizce?

Tüm Level çalışanlarına kolay gelsin diyorum

LEVEL Selam, Tasalanmana gerek yok.... NV10 aslen GeForce'un kod ismi. Ayrıca önemli olan oyunun değil Windows'un kartı ne olarak gördüğü. Görüntü Özelliklerinde "Winfast GeForce" olarak tanımalı. Şu an yapman gereken www.leadtek.com.tw adresine gidip ekran kartın için son sürücüleri çekmek ve yüklemek. Eğer hala sorun çıkaran oyunlar olursa onların web sitelerine gidip o oyunların patchlerini aramalısın. Aynı şeyler arkadaşın için de geçerli. O da www.diamondmm.com adresinden sürücülerinin yenisini çekip kurmalı. Bunun dışında Electronic Arts'ın oyunlarının çalışmaması bilgisayarda Virüs olduğu anlamına gelebiliyor. Tekrar hatırlatmış olalım. Bir hatırlatma da ses kartın için. Creative'in 128bit bir ses kartı yok. Maalesef isminden dolayı Vibra 128 ve PCI 128 modelleri satıcılar tarafından 128bit diye satılıyor. Buna kesinlikle inanmayın. Vibra 128 de PCI 128 de oldukça kötü ses kartları ve piyasada onlardan çok daha iyi ve ucuz bir dolu ses kartı var.

Selam Tuğbek

Bu maili sana Kıbrıstan atıyorum. Sorum ise şu: CD-ROM sürücümde bir sorun var. 6ay önce almıştım. Markasını bilmediğim 40x hızında bir CD-ROM (as-

lında babam almıştı) Gayet güzel bir şekilde çalışırken bir gün bazı CD leri geç bazılarını ise hiç okumamaya başladı (Tabı çoğunuda tam olarak okuyor) Windows'u başlatırken ise aynen şu bir hata veriyor "Boot from ATAPI CD-ROM:Failure".

Nedir bu? Ve eğer CD-ROM bozulmuşsa 10X pioner DVD iyi bir seçim olurmu? Cevabını bekliyorum.

LEVEL Selam, Sorun BIOS ayarlarında First Boot Device'ın CD-ROM olması olabilir. BIOS'dan bu ayarı bulup "Floppy Disk Drive"a getir. Bir onu dene. Muhtemelen bu açılıştaki hatayı çözecektir. Ancak bazı CD'leri okumama veya geç okuma konusunda CD-ROM'ların kolay bozulduğu ve en çok görülen sorunun bu olduğunu göz önüne alıp yeni bir CD-ROM önerebilirim. Gerçi 6 ay da değil 1,5-2 senede bozulur CD-ROM'lar ama kötü bir markaysa vadesi çabuk dolmuş olabilir. Elbette ondan vazgeçmeden önce aldığın yere iade veya kafasını temizleme yollarını dene bence. CD'leri okuyan kafa kirlendiğinde de bu tip sorunlar çıkarabiliyor.

Pioneer 10X DVD konusunda kafam karışmış durumda. Bu ay Pioneer 10X'in 16X'den sadece 8$ ucuz olduğunu ve hatta Pioneer 16X'ın TRAY versiyonunun 10X'den 30$ daha ucuz olduğunu öğrendim. Zaten Donanım Pazarında ki tercihlerimizde değişmiş durumda. Bence 16X Tray çok uygun bir seçim.

LEVEL Selamlar Tuğbek ve tüm LEVEL,

Bu aralar çok büyük bir ikilemdeyim. Yaklaşık 1-1,5 ay önce bilgisayar upgrade işine giriştim. İşte özellikleri şunlar: Anakart Gigabyte BX 2000+, CPU PIII 600, Ram 128MB, 52X CD-ROM, 10GB harddisk (western), ekran kartı da eski bilgisayardan kalan Voodoo 3 2000.

İkilemime gelince. Bilgisayarımı açıyorum BIOS'da şunlar yazıyor: Pentium III/MMX CPU at 600E MHz. Bu MMX ne oluyor? Eskiden PII icin MMX'ler çıkmıştı ucuzdu onlar. Yoksa onlardan birisi mi benim CPU?. Daha sonra sistem özelliklerinden "Genel"e bakıyorum PII Proccessor ve de Intel MMX tecnology yazıyor. Eee pek ben hangisine inanacağım? Bir PII bir PIII valla her sey senin cevabına kalıyor.

Hadi görüşürüz.

DisaP_PeaR.

LEVEL Selam, Korkmana gerek yok. Windows'un işlemciyi tanıma konusunda sorunu var. Ama BIOS yanılmaz. MMX ise işlemci tipi değil işlemcinin sahip olduğu teknolojiyi ifade ediyor. Yani herşey yolunda. İşlemcin 100MHz'lik Coppermine Pentium III tam olarak. Windows'un bu yanılgısını düzeltmek mümkün ama bence hiç gerek yok.

Selam,

Bunun size gönderdiğim ilk e-mail olduğunu bilmenizi isterim. (Sonra arkamdan gülmeyin.) Ayrıca mektubumu yayınlayın diye bi takıntım da yok (n'oolur en azından cevabı e-mail adresime atın akalay@atlas.net.tr). Ama beni meşhur edersen sevinirim tabii. İşte meşhur sorularım.

1)Bu anakartların üzerindeki hafıza pilleri biter mı? Kendi kendilerini doldurabilirlermi, yoksa 3-4 sene sonra çöp olurlarmı?

2)OEM nedir? Bazı donanımların yanında OEM yazıyor. Önceleri OEM ürünleri markasız ürünlerden zannediyordum ama 10X PIONNEER DVD'nin yanında OEM yazdığını görünce bu konudaki merakım iyice arttı.

3)Need For Speed Porsche 2000'in hilelerini nerede bulabilirim? (İlk önce hileleri var mı diye sorsana...) Bu arada oyunu o kadar incelediniz ama hot pursuit ve iki kişlik modu olmadığını yazmadınız.

4)Şu anda bende 64MB ram var.Ama çeşididini bilmiyorum Aynı zamanda kaç Mhz olduğunu da Çeşidini pin sayısından anlayabilirmiyim?Yakında yanına 32MB ram daha eklemek istiyorum.Nelere dikkat etmeliyim?Bu arada celeron 333 olan işlemcim 375'ye overclocklu. İlk başlarda 416'da çalıştırıyordum ama Windows sorun çıkarınca hızını düşürdüm. Yani kısacası FSB hızını arttırdığımdan RAM slotları da bu hızdan etkilenirmi? Etkilenirse alacağım yeni RAM'i ona göre mi almalıyım? (Mhz olarak.)

5) Ekran kartım: Intel i740 (8MB). Bir yerde bu kartın da T&L desteklediğini okumuştum. Bu doğrumu? Ayrıca şu ana kadar gördüğüm 8MB 3D ekran kartları arasında en iyisinin benimki olduğunu söyleyebilirim (di mi?). Hatta arkadaşımın 16MB Banshee'sinden bile daha hızlı! Bu arada resminde acayip karizmatik çıkmışsın kutlarım!

Saygılar sevgiler sizin olsun!

LEVEL Merhaba Çağrı,

Eğer dileğin buysa seni meşhur etmek boynumuzun borcu. Keşke herkes meşhur olmak için Teknik Servis'e mektup yazsa. Hem boşuna köprü parası da vermemiş olurlar ya da pek değerli Meclis Üyelerimizin göz zevkini bozmamış olurlar! İşte meşhur sorularının mütevazi cevapları.

1- Bu piller zamanla biter. Anakarttan anakarta değişse de genelde 3-4 sene dayanırlar. Bitmeleri dünyanın sonu değildir elbette ve sisteme bir zarar vermez. Sadece BIOS ayarları kaybolduğundan yeni pili taktıktan sonra eski ayarları tekrar yapmalısın.

2- Oem son kullanıcı için değil sistem üreticileri için hazırlanmış ürünlerdir. Yani şık kutuları ek yazılımları yoktur ve genelde 10'luk ila 1000'lik paketler halinde satılırlar. Bunlara "bulk" da denir ve doğal olarak retail dediğimiz normal kutulu ürünlerden ucuzdurlar. Dediğim gibi bunlar bilgisayar üreticileri için hazırlanmıştır. Yani Compaq'dan tut Escort'a kadar kendi markalarını satan firmalar içindir. Bizde fiyatı daha ucuz diye son kullanıcılara da satılıyor.

3- NFS Porsche'un şifreleri var mı bilmem. Şifreler konusunda dergideki Hilekar bölümü dışında bir bilgimiz yok. Hatırlatalım telefonla şifre soranlara da yardımcı olmuyoruz. Çünkü tam konsantre olmuş bir yazı yazarken birinin arayıp "Ben Tomb Raider'ın şifresini soracaktım" demesi hoş değil. Ciddi bir sorun olsa veya küçük bir muhabbet için olsa canımız feda ama oyun şifresi içinde olmaz ki... cık cık. Şifreler için dergideki Hilekar bölümü, CD'de ki DLH 2000 programı ve Internetten www.avault.com 'a bakabilirsiniz.

4- RAM'in %80 100MHz'lik, %20 60MHz'lik. Genelde RAM'in üzerindeki küçük bir etikette hızı yazar. Ya da RAM'in üzerindeki çiplerden kendin hesaplayabilirsin. Çiplerin üzerinde uzun bir kod numarası vardır ve genelde son rakamı RAM'in ns olarak hızını ifade eder. Bu son rakam 6/8/10 olabilir. Yapman gereken önce bu rakamı bulmak. Sonra 1000'i bu rakama böl. Bu mantıkla 10ns'lik bir RAM 100MHz hızındadır.

Bence yeni bir RAM almışken PC-133 64MB ekle. Böylece gelecekte de kullanabilırsin. FSB'yi arttırdığında RAM hızıda otomatik olarak artarak ona eşitlenir. Ama Celeron'lar 66MHz'de çalıştığından bu pek önemli değil.

5- Bu kartın T&L desteği yok. Banshee'den hızlı değil. En hızlı 8MB'lık olduğunu söylemekde mümkün değil. Ama kendi zamanı için oldukça iyiydi. Yinede ufak ufak değiştirmeyi düşünmekte fayda var.

Biraz masrafa soktum seni kusura bakma ama durum bu... Bu arada resim hakkındaki yorumun için sağol.



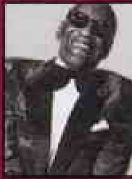
İşte Geçtiğimiz ayın en çok okunan 10 kitabı

1. Yüzbaşı Corelli'nin Mandolini *Lois De Barniers*
2. Zamanımızın Bir Ressamı *John Berger*
3. Çocukluk Öyküleri *Pasal Bruckner*
4. Büyük Taş Yüz: Babil Kitaplığı 17 *Nathaniel Hawthorne*
5. Meskalin: 60 Draje *Murathan Mungan*
6. Kızıla Boyalı Saçlar *Kostas Mourselas*
7. Beş Şehir *Ahmet Hamdi Tanpınar*
8. Ölümcül Kimlikler *Amin Maalouf*
9. Yer Altında Notlar *Dostoyevski*
10. Dal ve Budak *Will Self*

Ve işte geçtiğimiz ayın en çok dinlenen 10 albümü (kaynak: www.billboard.com)

1. The Marshall Mathers *Eminem*
2. Oops!...I Did It Again *Britney Spears*
3. Country Grammar *Nelly*
4. Nutty Professor II: The Klumps *Soundtrack*
5. Ryde Or Die Vol. II *Various Artists*
6. Human Clay *Creed*
7. No Strings Attached *'N Sync*
8. Infest *Papa Roach*
9. Songs From An American Movie Vol. One: Learning How To Smile *Everclear*
10. The Better Life *3 Doors Down*

Bu sene de yıldızlar geçidine sahne olan Rumeli Hisarı Konserleri çerçevesinde Ağustos içerisinde gerçekleşecek konserlerden bir kaçını hatırlatmak istiyoruz: 15-16 Ağustos Ray Charles, 21 Ağustos Enrique Iglesias, 24 Ağustos Kargo (7.500.000 TL-12.000.000), 28-29 Ağustos Teoman



Müziğe yıllarını veren ve bunun karşılığında her yaştan dinleyiciye sahip olan Bülent Ortaçgil'in canlı performansını dinlemek isteyenler hemen işe koyulmalılar. Adına çıkarılan Saygı albümü ile geri dönen Bülent Ortaçgil 4 Ağustos akşamı Harbiye Cemil Topuzlu Açıkhava Tiyatrosunda sevenleriyle buluşacak. Saat 21'de başlayacak olan konserin biletlerini Bietix şubelerinden (www.biletix.com) veya tiyatro gişesinden alabilirsiniz.

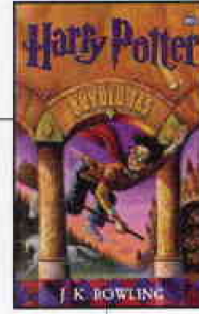


Eski Guns N'Roses gitaristi Slash, AC/DC'nin 1 Ağustos'ta başlayacak olan turnesinde, grubu Slash's Snakepit'le beraber sahneye çıkacak. Gitarist; "Tam yeni albümü tamamlamışken, bir de AC/DC'yle çalma fırsatı çıkınca çok heyecanlandım. Çünkü AC/DC benim en sevdiğim gruplardan biri. Onları milyonlarca kez seyrettim ama onlarla hiç çalmadım. Aslında onlarla tanışmıyorum bile." diyor. Slash ve grubunun "Ain't Life Grand" albümlerinin 10 Ekim'de piyasada olması bekleniyor



R&B şarkıcısı Mary J. Blige süper kahraman oluyor. Daha önce Backstreet Boys'la benzer bir çalışmaya imza atan Stan Lee Media, bu kez Mary J. Blige'dan esinlenen animasyon bir karakter tasarlıyor. Blige'ın seslendireceği, Cleopatra ve Barbarella karışımı bir tipleme olan çizgi film kahramanının maceraları, sonbahar aylarından itibaren internet üzerinden izlenebilecek.

Büyülü Taş
Harry Potter



Harry Potter adındaki küçük cadı, bir TV kanalında yayınlanan dizi ile alakası yok, çıktığı ilk günden beri tüm dünyada kendinden söz ettirmeyi başaran bir kitabın kahramanı. Son zamanlarda ülkemizde de kabul ve hatta ilgi görmeye başlayan fantezi türündeki kitaplar arasında yer alan Harry Potter'ın ilk macerası Büyülü Taş, başarılı Türkçe çevirisi ile raflardaki yerini çoktan aldı bile. Harry Potter, ülkemizde çok fazla ilgi gören J. R. R. Tolkien'in Hobbit romanı ile kıyasla biraz daha başarılı olduğu söylenebilir. Daha çok bir çocuk romanı yapısında olan kitap, masalsı anlatımı ve başarılı kurgusu ile 7'den 70'e çok büyük bir yaş grubuna hitap ediyor.

Konusu kısaca şöyle: Harry Potter annesi ve babasını daha bir yaşındayken kaybeden garip bir çocuktur. Alnında şimşek şeklinde bir yara izi bulunan Potter'a iyi kalpli oldukları söylenemeyen teyzesi ve eniştesi bakıyordu. Merdiven altında küçük bir dolabın içinde bilimum haşere ile birlikte yaşamak zorunda kalan çocuk, kendisinden oldukça iri olan kuzeninden de devamlı dayak yemekteydi.

11 yaşında girdiğinde ise bir baykuşun getirdiği mektupla hayatının değişebileceğini hayal bile edemezdi. Harry başvuruda bulunmamasına rağmen Hogwarts Cadılar ve Büyücüler Okuluna kabul edilmişti. Normal olarak, teyze ve eniştesinin istememesine rağmen okula gitti. Büyünün Tarihi, Büyük Sihirbazlar, Sihirbazlıktaki Çağdaş Gelişmeler gibi ilginç dersler aldı. Kitapta bu şekilde gelişen olaylar ile Harry Potter ve arkadaşlarının Sihirbazlar Okulu'nda başlarından geçen maceralar ve fantastik romanların temel öğesi olan İyi ve Kötü'nün savaşının anlatıldığı kitabı elinizden bırakmak istemeyeceksiniz.

Yazarı J. K. Rowling 'e ve onu reddeden dört yayımevinden sonran kabul eden beşinci firma Bloomsburry Press'e çuvalla para kazandıran Harry Potterın'ın 30'dan fazla dile çevrilmiş ve 30 milyondan fazla satmış. 100 haftadan daha uzun süre Time'ın BestSeller listesinde de yer Harry Potter, 20 Eylül 1999 tarihli Time dergisine de kapak olmuş. Sonuç olarak fantastik kitaplardan hoşlanıyorsanız, mutlaka okumalı ve kütüphanenizde Harry Potter için geniş bir yer ayırmalısınız.

Arabanızı Mutlaka Kilitleyin...
60 Saniye

Ülkemizde Eylül ayında vizyona girmesi beklenen Gone In 60 Seconds gerek fragmanı gerek oyuncu kadrosu ile şimdiden bir çoğumuzun heyecanlanmasına neden oldu. İlki 1974 yılında çekilen ve o zaman ikinci sınıf bir film olan Gone In 60 Seconds, 2000 yılında bir numara olmayı hedefliyor.

Filmin konusu kısaca şöyle: Filmde efsane araba hırsızı Memphis Raines'i canladıran Nicolas Cage'in kardeşi Kip (Giovanni Ribisi) bir vurgun işi, yani çeşitli modellerde , özellikle koleksiyon arabaları, toplam 50 araba çalma görevini almış almış, ancak bu görevi yerine getiremediği için hayatı tehlike altına girmiştir. Hırsızlığı 6 sene önce bırakan ve başka bir şehre yerleşen Memphis'in eski bir dostu, bunu ona haber verir ve böylece Memphis kardeşini kurtarmak için Long Beach'e geri döner. Memphis'in kardeşini Raymond Calitri'nin (Christopher Eccleston) elinden kurtarmak için tek şansı dört günde, kardeşinin çalamadığı elli arabayı çalmaktır. Bunun için eski takımı tekrar toparlayan Memphis işe koyulur ve tabii ki karşısına bir kez daha eski raki-



bi Detektif Roland Castlebeck (Delroy Lindo) çıkacaktır.

Nicolas Cage'in seyrettiğim son iki aksiyon filmi 8 mm ve Snake Eyes'ın beni hayal kırıklığına uğratması nedeniyle bu filmi biraz da çekinerek izledim. Ancak film ne benim korktuğum kadar kötü ne de fragmanda verildiği veya isminden anlaşıldığı kadar hızlı bir film değildi. Çok fazla kaza veya hızlı takip sahnelerinin bulunmadığı film'in en güzel bölümü Eleanor yani 1967 Mustang Shelby GT 500'ü (Birinci filmde 1973 Mach 1 Ford Mustang) çalan Memphis ile polisler arasında kovalama sahnesiydiki bu sahneler dahi tamamen arabarlar üstüne kurulu bir film kesinlikle yetersiz kalıyor. Üstelik bir de Ronin'deki sahneleri hatırlıyorsanız. Şu ana kadar Hollywood yapımı bir filmde ilk defa polislerin Amerikan arabası kullanmadıklarını gördüm. Bir sahnede garaja devasa bir Lexus jip ile giren detektif, kovalama sahnelerinde BMW 5 serisi bir araba kullanıyordu. Bence özellikle araba sevelerin iştahını kabartan bir konuya sahip olmasına rağmen, arabalar üzerinde gereğinden çok daha az durulmuş olması filmden bir süre sonra sıkılmaya neden olabilir.

ConAir'den sonra yüzümü güldürmeye en yakın Nicolas Cage'in baş rolünü oynadığı film olan Gone In 60 Seconds'ı sadece araba severler için tavsiye edebileceğim...





Bomfunk MCS

Avrupa ile aramızdaki zaman farkından dolayı Bomfunk MCS'in son (ve aynı zamanda ilk) albümü In Stereo ülkemize yaklaşık bir senelik bir gecikme ile ancak gelebildi. Albümün çıkış parçası olan Freestyler ile oldukça hızlı bir çıkış yapan grup, albümün genelline bakıldığında yükleseliş ivmesini koruyacak gibi görünüyor. Elektronik, Jungle, Drum&Bass ve Breakbeat gibi çok geniş bir müzik yapısı kullanan grubun bu konuda oldukça başarılı olduğu söylenebilir. Elektronik müziğe damgasını vuran Kraftwerk'ten etkilendileri belli olan grup, parçalarında özellikle oldukça fazla sayılabilecek şekilde vokal kullanmışlar. Albümün en iyi parçası olan Freestyler haricinde B.O.W., DJ Gismo ve JS16'nın el attıkları B-Boys & Flygirls, Rocking, Just to Make You Move ve albümün giriş parçası Uprocking Beats göze çarpan ilk parçalar. Olumlu eleştiriler alan Bomfunk MCS, In Stereo albümü ile bu yaza damgasını vuramasa da hızlı ve çok iyi bir başlangıç yaptı.





A Perfect Circle Mer De Noms

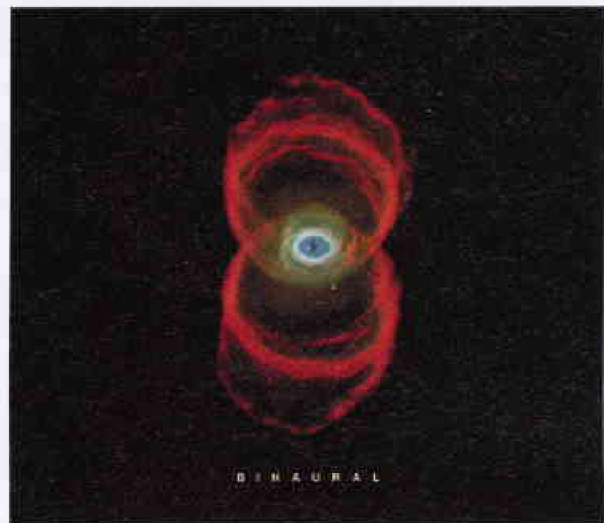
İlk olarak bir yan proje grubu olarak düşünülen Perfect Circle, Tool solisti Maynard James Keenan tarafından 1999 yılında kuruldu. Grupta Keenan haricinde, gitarda Billy Howerdel (Tool, Smashing Pumpkins ve Nine Inch Nails stüdyo gitar teknisyeni) ve Troy Van Leeuwen (eski Failure, şimdi Enemy gitaristi), basta Paz Lenchantin ve davulda Josh Freeze (aynı zamanda Vandals grubunda) bulunuyor. Nisan ayında dağıtılan Single'ları Judith'in Amerika ve İngiltere listelerinde ilk beşe girmesi ve albümünde aynı başarıyı sürdürmesi ile A Perfect Circle yan proje olma fikrinden sıyrıldı. Alternatif Rock'a daha yakın olan Heavy Metal yapan grubun en büyük kozu ise, Eddie Vedder'ın tahtına varis olarak gösterilen solistleri Keenan. İlk başlarda Tool'un solisti olduğunun reklam kampanyalarında kullanılmasından rahatsız olan Keenan, albümün beklenenden çok daha büyük bir başarı elde etmesi sonucunda ise bu durumdan hiç de şikayetçi görünmüyor. Bir yan proje çalışmasına göre çok daha kaliteli ve profesyonel olan Mer De Noms ile yeni bir grubun doğuşuna şahit olabilirsiniz.





Pearl Jam Binaural

Önceki aylarda haberini verdiğimiz Pearl Jam'in altıncı stüdyo albümü Binaural satışa sunuldu. Albümün en iyi parçası ve aynı zamanda çıkan ilk Single olan "Nothing As It Seems" için Pearl Jam tarihinin en iyi kaydı demek yanlış olmayacaktır. Albümdeki parçalar tempo yükselten sert veya oldukça yavaş parçalar olarak ayrılıyor. Özellikle 1998 yılında çıkardıkları ve hayranlarını pek memnun etmeyen Yield sonrasında bu albümde çok daha fazla melodik parçalar kullanılmış. Breakerfall ve God's Dice ile hızlı bir şekilde başlayan albüm daha sonraki üç parça ile biraz tempo düşürüyor ve melodik, soft parçalar Nothing As It Seems ve Thin Air ile de doruk noktasına çıkıyor. Albüm tanıtımı için medya ile görüşmeyi reddeden ve hatta klip çekmeyi bile düşünmeyen Pearl Jam'in albümleri, buna rağmen en çok satılanlar listesinden üst sıralardan düşmüyor. Buna en iyi örnek de henü çok yeni olmasına rağmen Bestseller ünvanı alan Binaural. Pearl Jam hayranlarını hayal kırıklığına uğratmadan yeni bir boyuta taşıyacak olan albüm her türden rock dinleyicisine hitap ediyor.



DiabloII oynamaktan iflahı kesilenler

Deus Ex, Time Machine ve Icewind Dale de oynadık ama Diablo II yüzünden yeterince bahsedemedik.



Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Diablo II

Time Machine

Icewind Dale

Uzunca bir zamandır FRP oyunu tanıtmıyorum diye hayıflanırken bu ay gökten üç yazı düştü başıma. Biri TSR'in ikinci kuşak FRP'lerinden Baldur's Gate'in takipçisi Icewind Dale; bir diğeri System Shock'un yaratıcısı Warren Spector'dan aynı tarzda olan nefis bir RPG : Deus Ex, sonuncusu ise yazıda birazcık tuzumun bulunduğu Diablo 2. Üçünün de aynı anda ortalıkta olmasını fırsat bilerek uzun zamandır bilgisayardaki FRP/RPG'ler hakkında söylemek istediklerimi söyleyeyim dedim.

En iyisi eski FRP'leri saygıyla anarak başlamak. SSI firmasının TSR ile ortak olarak ürettiği ilk FRP'ler şimdilerde romanları Türkçe'ye çevrilen Dragonlance dünyasında geçiyordu. Death Knights of Krynn, Dark Queen of Krynn gibi oyunlar, savaş sahnelerinde tıpkı Baldur's Gate gibi izometrik olarak, karakterlerinizi görerek yönettiğiniz oyunlardı. Hatta bazı oyunların ekstradan kitapları olurdu. Bir barmenle mi karşılaştınız, size "Merhaba!" yerine "Üçüncü sayfa yedinci satır" derdi. Siz ancak kitabı açıp orada ne yazdığına bakarak barmenin sözlerini anlayabilirdiniz. Eski bir güvenlik sistemi işte, ama memlekete orijinal kitap değil, yalnızca disketler geldiği için işe yaramadığı da söylenemezdi.

Daha sonra Eye of the Beholder gibi grubunuzdakilerin gözlerinden görerek oynadığınız FRP'ler üretildi. Bu sistem, açık alanlarda çok etkili olmayacağı için Eye of the Beholder serisi ve benzerleri zindan/labirent maceraları olarak kaldı. Kurallar yine aynı olmasına karşın savaş sahneleri sıra sıra taktik ağırlıklı değil, gerçek zamanlı olarak oynanıyor ve el çabukluğuna dayanıyordu.

Bir dönem sonra ise Menzoberranzan ve Ravenloft gibi yine birinci kişi perspektifinden oynanan, ancak adım adım değil, FPS'ler gibi kesintisiz ilerleyebilmenizi sağlayan oyunlara sıra geldi. Drizzt ile ilk tanışmamız da o döneme rast gelir. Ardından TSR, bilgisayar piyasasından bir süre kayboldu. Ortalık çok sessizleşmişti.

Baldur's Gate gösterdi ki, bu fırtınadan önceki sessizlikti...

ŞEHİRDE YENİ ÇOCUKLAR..

İlk kuşak FRP'ler fantezi öğelerini taşıyorlardı taşımasına, ancak RP, yani "Role Playing" kısmı ortada yoktu. Belli bir senaryo dahilinde ilerlemek zorundaydınız. Hatta sanırım Eye of the Beholder 3'deydi, Silvermoon tapınağına giriyorsunuz. Bir kapıdan geçmek istediğinizde rahipler size dur diyorlar. Siz de diyelim tamamı "good" aligment(düşünce yapısı)'da bir grup kurmuşsunuz, söz dinliyorsunuz. Ama o kapıdan girmeden oyun devam etmiyor. İyi niyetli olmanıza karşın senaryo gereği kurallara karşı gelmek zorundasınız, oldu mu şimdi! Devam edeyim, uzunca

bir süre oyuncuya istediği esnekliği veren bir "rol yapma" oyunu boy göstermedi. Bu konudaki ilk örneklerden birinin Ultima Underworld olduğunu söylerler, ben hiç oynama fırsatı bulamadım, o nedenle yorum yapmaya hakkım yok. Ancak kendimi gerçek anlamda özgür hissettiğim ilk oyun Fallout oldu. Zaten Interplay, gelmiş geçmiş en iyi RPG olarak lanse etmişti Fallout'u ve kesinlikle haklılardı. Seçtiğiniz karakterin özellikleri göstermelik değildi ve izleyebileceğiniz sınırsız yol bulunuyordu. Hala bitmesine en çok üzüldüğüm



oyundur. Fallout 2'ye sınavlar vs nedeniyle yeteri kadar ilgi gösterememiştim (Şimdi zamanı geldi diye düşünüyorum, çünkü gelecek ay Fallout 2'yi veriyoruz, hepinize duyurulur!). Ardından hem bildik ortaçağ fantezi öğelerini, dahası AD&D sistemini içeren Baldur's Gate ve takipçileri piyasaya giriverdiler ve "Fantasy Role Playing" gerçek anlamını buluverdi.

Tüm bunların arasında Diablo neden RPG olarak tanımlandı, hiçbir fikrim yok. Diablo, bildiğim oyun türlerinin hiç birine tam olarak dahil edemediğim ve aşırı zevk aldığım bir oyundu. Ama neden adı RPG olsun ?

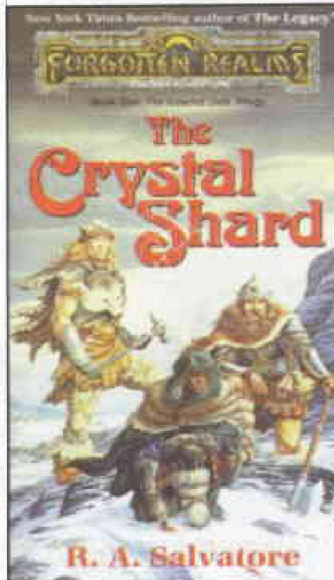
Bu soruya hala verecek yanıtım yok.

UYAN..

Sonra tuhaf bir şey oldu. Eski FRP'lerin sadece F, yenilerinin ise FRP olduğunu düşünürken artık her şeyin apaçık sunulduğunu ve bana hiçbir şeyin kalmadığını fark ettim. İşte eski dönem oyunlarının sırrı buydu! Görünüşte esneklik yoktu ama gerçekte ben her şeyi kafamda canlandırmıştım. Ekrandaki koca koca piksellerden oluşan karakterler, zihnimde zırhlarının en ince işlemesine, kılıçlarının kabzalarındaki taşa, büyü kitabının ayracındaki yırtıklara kadar gerçeklerdi. Benim istediğim ışık parlamalarından, göz alıcı efektlerden, seslerden çok daha fazlasıydı. Benim istediğim kendimi "içeride" hissetmekti.

Artık eski FRP'lere yalnızca ilk olduklarından dolayı değil, benim düş kurmamı sağladıkları, beni destanların içine çektikleri için saygı duyuyorum. Şimdi biliyorum ki onlar, düşündüklerimin aksine bu iki küçük harfi, diğerlerinden çok daha gururlu bir şekilde taşıyorlar göğüslerinde...

Bu kadar, bundan sonrasını sizlere başka haberler vererek dolduracağım. Sizlerden gelen



iki önemli soru var. Birincisi D&D 3rd Edition Player's Handbook'un çıkış tarihi ile ilgili. Daha önce de 3rd Edition'dan çok bahsettik, ama bir son dakika hatırlatması daha yapayım dedim : Player's Handbook, bu ay (Ağustos) piyasaya çıkacak. Beraberinde yeni başlayacaklara yönelik bir D&D macera seti ve karakter



kağıtları da bu ay bulabileceğiniz D&D ürünleri arasında. Dungeon Master's Guide ve Screen eylülde, Monster Manual'da ekimde hizmetinizde.

Bir diğer soru Türkiye'deki kopya Diablo 2'lerin bir CD eksik olup olmadığı. Aslında Diablo 2 dört CD olarak tasarlanmıştı (Her act bir CD'de olacaktı). Ancak Blizzard daha sonra değişikliğe giderek bir install, bir cinematics ve bir de play CD olmak üzere oyunu üç CD'de topladı. Yani Türkiye'deki verdiyonlar eksik değil. Tabii bu gönül rahatlığıyla kopya yazılım kullanmanız için geçerli bir neden değil, ama ne yazık ki Blizzard'ın hala bir Türkiye distribütörü yok. Keşke olsaydı da bilgisayarcılarda orijinal Diablo 2 kutularını görebilseydik. Öte yandan bu kopya CD'lerle Battle.net'e girmeniz mümkün değil. Battle.net dışındaki server'ların da hileye karşı korunmasız olduğunu düşünecek olursanız internette multiplayer oyunun keyif vermeyeceği açık. Eğer birikmiş param var diyorsanız ve orijinal bir Diablo 2'nin peşindeyseniz araştırmacı gazeteci Gökhan'dan aldığımız bilgilere göre Blizzard şu an doğru adres değil. Nedeni ise onların elindeki stokların da şimdiden tükenmiş olması. Bu nedenle Blizzard'ın verdiği fiyat 60 $, oysa www.cdmag.com gibi sitelerden 45$'a bulabilmeniz olası (Ulaşım giderleri hariç tabii!). Collector's Edition'lar için ise e-bay gibi açık arttırma sitelerinde 100 $ gibi paralar ödemeniz gerekecek. Acı ama gerçek !

Dergideki biraz bisküvi, biraz kahve ve Selçuk'un elma suyu, Tuğbek'in, Serpil'in fındık ve cips ikramlarıyla (sağolsunlar) (Eline gözüne duracak Batuuu! O cipsleri kim ikram etti bir daha düşün istersen!-Cem) geçen yirmialtıncı saatten sonra evime döneceğim. Hepinize iyi tatiller ve uykular !

Batu & Gökhan

Batu ve Gökhan daha az yazıp daha çok kazanmak için her türlü hokkabazlığı yapmaktadırlar ama biz yine de onları çok seviyoruz.

You're Knocking on Heaven's Door

Bir insan gerçekten ölebilir mi? Sonsuza kadar var olmak mümkün olabilir mi? Ölüm sadece bir oyun mu?

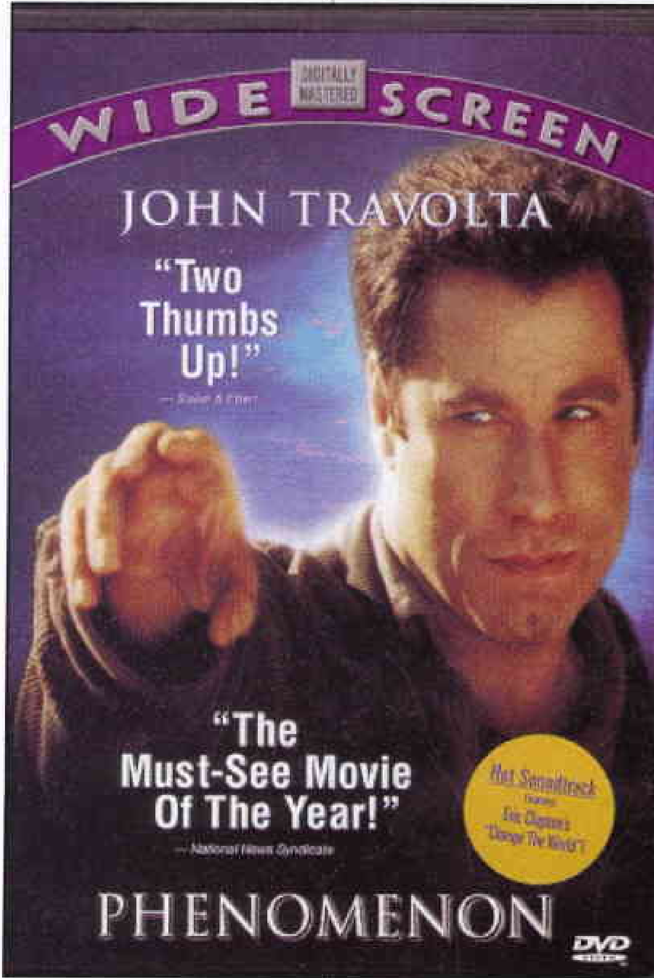
Editörden bölümünde bahsettiğim ve bu yazının başlığından da anlamış olabileceğiniz üzere bu ay çok farklı bir konudan, bir arkadaşımın ölümle oynadığı oyundan bahsedeceğim ama sakın endişelenmeyin. Bu, her an ölebileceği düşünülen bir insan için ağıt yakılacak üzücü, dramatik bir yazı olmayacak. Nedenleri ise bu yazının konusu.



Cem Şancı

Bu aralar ne oynuyor?

Deus Ex
Metal Fatigue
Diablo II



Phenomenon'u Seyretmiş miydiniz?

Sıradan bir günün, sıradan bir saatinde telefonunuz çalıp, sevdiğiniz bir arkadaşınız telefonda çok neşeli bir sesle, beyin damarlarında bir rahatsızlığın oluştuğunu ve erken müdahale edilemediği için kısa bir süre sonra öleceğini, ama üzülmemem gerektiğini çünkü öldükten sonra sizin koruyucu meleğiniz olacağını söylediğinde eminim siz de benim gibi karşınızdaki şaka sever arkadaşınızın şakasına katılır ve oturup birlikte arkadaşınızın ölmesi durumunda bir insan ve bir ruhun ne tür işbirliği içine girebileceğini güle güle birbirinize anlatırdınız, ta ki telefondaki arkadaşınız çok korktuğunu söyleyip hıçkıra hıçkıra ağlayana kadar.

Hayır, ne yazık ki şaka değil. Üstelik bu öyle bir gerçek ki, her gün onun gözlerinin içine bakıp, güzel gözlerindeki yaşam sevincini gördükçe, sapsağlam olan bizim, üzerimizdeki bezginlikten, bıkkınlıktan utanıyor, ona hakaret ediyormuşum gibi hissediyorum.

Neredeyse her gün on dakika veya yarım saat, süresi önemli değil, oyunlardan bahsediyor, bilgisayar oyunları üzerine sohbet ediyoruz. Bilerek ve isteyerek, önümüzdeki yıl çıkacak güzel oyunlardan bahsedip, "senin adına da oynarım, üzülme" diyerek onu sinirlendirmeye çalışıyorum ancak hiç sinirlenmediğini görüp tatlı tatlı gülüşünü seyrediyorum. Ya da, sigara yaktığında, "kendini öldürüyorsun, farkında mısın?" demekten kendimi alamıyorum.

Veya yağlı ve ağır yemekler yediğinde, "Kilo alacaksın, çirkin bir kız olacaksın, kimse seni almayacak." dememin nedenini inanın ben de bilmiyorum ama şuna emin olun ki, karşılıklı oturup bir hayli gülüyoruz.



Ne Bu Şimdi? Şaka mı?

İşin üzücü yanı, bu talihsizliğe uğrayan insanın, öldükten sonra, birkaç gün yas tutulup, sonra unutulacak biri olmaması. Yani kimi insanlar ölürler ve siz hem ölüye hem ailesine nezaket göstermek amacı ile biraz da sosyal hayatın veya dini inanışların dayattığı kurallar nedeniyle, siyah takımlarınızı giyinir, bir cenazeye katılır, ağlayanlara baş sağlığı dilersiniz ama akşam, pırıltılı kıyafetlerinizi giyerek yeni gelen filmin galasına gidebilirsiniz. Ancak bu sefer durumun çok farklı olduğunu anlatmak istiyorum ama arkadaşımın kimliğini açık etmeden size nasıl anlatacağımı da bilemiyorum. Benim bile yazarak ifade etme, kelimelerle oynama yeteneğim burada tıkanıyor. Tek söyleyebileceğim, ölmek üzereyken bile bu kadar hayat dolu olan bir kızın arkasında veya önünde ağlamanın ona saygısızlık olduğudur.

Aslında Hala Bunun Bir Şaka Olmasını Umuyorum

Aslında eminim pek çoğunuz bir şekilde arkadaşımı tanıyorsunuz veya farkında olmadan onunla ilgilisiniz. Kim olduğunu açıklamayacak olmanın sebebi, o ölene dek bu sırrını kimseye anlatmayacağıma söz vermiş olmam değil. Aslında, burada adını yayınladığımda hepinizin ona telefon edip, ölüme bu kadar çabuk teslim olmaması gerektiğini söyleyeceğinizi ve onu tedavi aramak için dünyanın her yerine gitmeye çalışması için ikna edeceğinizi bilsem, ismini ve telefonunu yayınlamaktan çekinmeyeceğim ki zaten adını söylediğimde telefonuna da gerek kalmayacak belki... Ama, hem de büyük harflerle bir AMA ile kafamı karıştıran çok önemli bir şey var ki, bunun ne olduğunu anlatabil-



mem için size arkadaşımın güzel gözlerini göstermem gerekir kanısındayım. Korku ve endişe taşıdığını görmüş olsam da, öleceğini öğrendiğinden beri gözlerinde inanılmaz bir huzur hissediyorum. "Bir iki aya kadar buralarda gezdiğinde artık ben yanında olmayacağım ve buraya her geldiğinde belki de beni hatırlayacaksın" diyerek ortamı duygusallaştırdığı ve ağlamaya başladığı çok nadir anlar dışında gözleri daima cıvıl cıvıl, dudakları daima gülümseme ile dolu ve yanakları kıpkırmızı arkadaşım, beni yaşadığımdan utandıracak kadar huzur ve sevinç dolu görünüyor.

Sabahın köründe telefon edip, uykulu uykulu ne olduğunu anlamaya çalıştığım bir anda, güneşin doğuşunun güzelliğinden bahsetmesinde, kısa süre sonra ayrılacağı ülkedeki güzellikleri fotoğraf makinesine kaydeden bir turistin parasının karşılığını almaya çalışan aceleciliğini değil, günün en güzel saatlerinde yataklarında uyuşukluk eden biz ölümlülerin, yaşamlarımıza bir şafak söküşünün güzel manzarasını bile sokamayacak kadar beceriksiz oluşumuzu görüyorum.

Ellerim Titriyor

Evet, kimi zaman benimkiler de titriyor. Ama arkadaşımın elleri artık kontrol edilemeyecek kadar titriyor. Bir gece yarısı bana telefon edip, "Ellerim titriyor artık durduramıyorum!" dediğinde yapacak bir şeyimin olmaması, ellerimin kollarımın bağlı kalması çok acıdır ama o etrafındaki insanları şakaları ile rahatlatmayı o kadar iyi biliyor ki, "yani seni aradım, çünkü deprem oluyor diye korkmayasın istedim" diyerek gittikçe yaklaştığı ölümle dalga geçebiliyor.

Aslında beni araması aramızdaki sıcak ilişkinin ve güvenin ötesinde ikimiz içinde önemli. Farkında olduğunu bildiğim ve yazılarımda da okumuş olduğuna inandığım üzere, insanların sosyal normların yani sosyal yaşamın dayatmalarının etkisinden kurtulmaları halinde davranış biçimlerinin ne olacağını, kısacası para, pul, giyim, yiyim, statü gibi endişelerden kurutulmaları halinde, yalın duyguların nasıl işleyeceğine yönelik tıp kitaplarında yazılanlardan daha canlı bir deneyimi tecrübe edebilmeme yardımcı olduğunu biliyorum.

Ölümü Yenebilmek

Bazen çoğunuzun, yazarlığın ne kadar keyifli bir iş olduğuna dair attığınız mailleri ağır hakaretlerle geri gönderesim geliyor çünkü, sevdiğiniz bir insan gözünüzün önünde ölürken siz onun acılarından bir kitap çıkartıp, onu tanımayanlara ulaştırabilmek için tüm o acıya şahit olmak zorunda kalıyorsunuz. "Yazarlık"ın zorlukları ile ilgili bir nutuk çekecek değilim ancak bu bahsettiğim örneğin her zaman ölmek üzere bir insan hakkında olması gerekmediğini, bir aşk acısı ya da tüm hayatını geride bırakıp Kanada'ya Amerika'ya göçen bir adamın yaşadığı uyum ve hayatta kalma savaşı karşısında da geçerli olduğunu anlatabilirsem eğer size, arkadaşımı da aynı o diğer örneklerde olduğu gibi, kitap sayfalarına geçirilmesi gereken bir deneyim gibi görmek zorunda kaldığım için nasıl bir vicdan azabı çektiğimi anlatabilirim sanırım.

Lafı uzattığımın farkındayım, kısaca söylemek istediğim, değer verdiğim birinin gözümün önünde her gün biraz daha ölüyor olduğu. Ben ise onu ve o yaşam dolu gülümsemesini, alaycı tavırlarını, espirili yorumlarını kitap haline dönüştürebilmek için zamanla yarışıyorum ve kimi zaman kendime ne yaptığımı sorduğumda, onun hastalığına çare bulamadığımı ancak elimden onu ölümsüzleştirmenin gelebileceği cevabına ulaşabiliyorum.



Evet güzelim, umarım bu dergi yayınlandığında hala aramızda ve hala bana telefon edip, bu komik yazının ne anlama geldiğini sorabilecek kadar bilincine sahip olurusun. İşte söz veriyorum, cennetin kapısını çalmanı engelleyemiyorum ama güzel gülümsemeni ve hayat dolu, cıvıl cıvıl seni ölümsüzleştireceğim. Dilerim, insanlığa bir örnek olursun ve insanlar seni tanıdıkça benim gibi kendilerinden utanırlar.

Cem Şancı bütün ay boyunca dünyanın en eğlenceli insanı ile olur olmaz her yerde güldü. Gülümsemeye de devam edecek.



Yol Rehberi

Birbirine uygun olmadığı halde yanyana getirdiğiniz her iki kelime sizi bir sorumluluktan kurtarır

Kahve, koltuk, müziğe rağmen dışlanmamış bir sessizlik, mecburiyet... bunların hepsi var. Ama nedense yazmak için doğru zaman değil. Bütün ayın hastalık yaratan kısır döngüsünden kurtulmuşum gibi hissettiren bu tek sayfa, şimdi bembeyaz haliyle boşluktan başka bir şey çağrıştırmıyor. Eh, yazıya ne hissederek başladığımı artık biliyorsunuz ve dürüst olmak gerekirse, bundan sonrasını okumasanız da olur. Ama tabii okunan her satırın insana bir şeyler kazandırdığı yalanına inanıyorsanız devam edin.

Oyungezerin Yol Rehberi

- **1.** Her başarılı rehber gibi Oyungezerin Yol Rehberi (OYR) de kısa ve anlaşılır maddelerden oluşur.
- **2.** Oyungezerler, rehberin içeriğinden önce oyun gezmek ve yol kavramlarının anlamları üzerinde hemfikir olmalı ve rehberle aynı dili konuştuğuna emin olana kadar rehberde yer alan maddeleri ciddiye almamalıdırlar.
- **3.** Her başarılı rehber gibi OYR de 2 numaralı maddenin 1 numaralı maddeyi çürütebileceğini iddia eden bir 3 numaralı madde içerebilir.
- **4.** Bir oyungezerin kafası asla rehber olduğunu iddia eden bir maddeler zinciri yüzünden karışmaz.
- **5.** Haa, ikinci maddedeki kavramlarla ilgili açıklama yapmayı unutuyorduk (biz, rehber olarak).
- **5a.** Oyun gezmek: Sıradan bir Pazar sabahı gezintisinden farklı olarak daha yorucu, eğlenceli, kapsamlı, şaşırtıcı, yıldırıcı ve sıradan olabilir.
- **5b.** Yol: Başlangıç ve bitiş noktaları herkes için değişebilen ve genellikle o iki noktayı birbirine bağladığı mı yoksa birbirinden ayırdığı mı bilinemeyen, yolcunun var olma sebebi.
- **6.** OYR de bütün iyi rehberler gibi rehberliğini üstlendiği şeyden çok kendiyle ilgilidir ama rehberlerden hiçbir beklentisi kalmamış olan bir oyungezer için daima fazlasıyla yeterlidir.
- **7.** İyi bir oyungezer hiç kullanmayacak da olsa bir rehbere asla hayır demez.
- **8.** Yoldaki bir oyungezer için asıl rehber yolun kendisidir ve hiçbir yazılı metin bu yola, diğer bir deyişle bu rehbere rehberlik edemez. Ama söz konusu olan tek bir oyunsa bu rehberlik işi her zaman mümkündür. Çünkü tek tek oyunlar oyun gezme işinin durakları gibi görülebilir ve durma noktalarını tanımlamak ve burada yapılması gerekenler hakkında herkese uyabilecek öneriler sunmak daha kolaydır.
- **9.** İyi oyungezer "bu ne biçim rehber" diye yakınmaz. Onun yerine altıncı ve yedinci maddelerdeki açıklamaları okuyup için den 10'a kadar sayarak sakinleşir.
- **10.** OYR adı altında birbirinden farklı bir sürü rehber hazırlanabilir. Bunlar birbirlerini yalanlamaları bir yana kendi içlerinde de tutarsız olabilirler. Çünkü oyunları, yolları ve kendilerini tanıyan gezerlerin de kabul edeceği gibi hava, yol ve ruh halleri sürekli değişebilir.
- **11.** Hatta (hatta diye başlayan madde olur mu ki?) düzenli ya da düzensiz aralıklarla oyungezere sunulabilecek tefrika rehberler hazırlanabilir ve bunların o anda geçerli olan hava, yol ve ruh halleriyle ilgisi olması gerekmez.



Oyunlarda ilerlemenin en sağlıklı yolu oyunu kurallarına göre değil, bildiğinizi düşündüğünüz yollardan oynamak. Ne bir yol rehberine ihtiyacınız var aslında, ne de neyi yapıp neyi yapmayacağınızı söyleyen kurallara. Size yazının en başında da söylediğim buydu aslında. İnsan karşısında yapmak istediklerini kendi yollarından halledebileceğini düşündüğü birileri varken pek konuşmak istemiyor. Ne yapalım, bu ay da böyle oldu... Hiçbir şeyin yazılması gerekmediğini düşünerek ve evrenin zaten boşa edilmiş laflarla dolu bir çöplük olduğunu bile bile burada ciddi ciddi bir şeyler anlatmaya çalışmak saçma geldi. Yine de işte bir sayfalık bir yazı var ortada. Ama içim rahat, kendini reddeden şu 11 maddelik yol rehberinin söyledikleri ne sizin ne de benim için bağlayıcı değil. 2000'li yılların ilk Temmuz ayı hepimiz için geçmiş olsun arkadaşlar. Daha eğlenceli ve daha az yorucu yazılar da yazacağım bir ara size. Ama yeni bir rehber yazma girişiminde bulunmayacağıma söz veremem.

Serpil Ulutürk

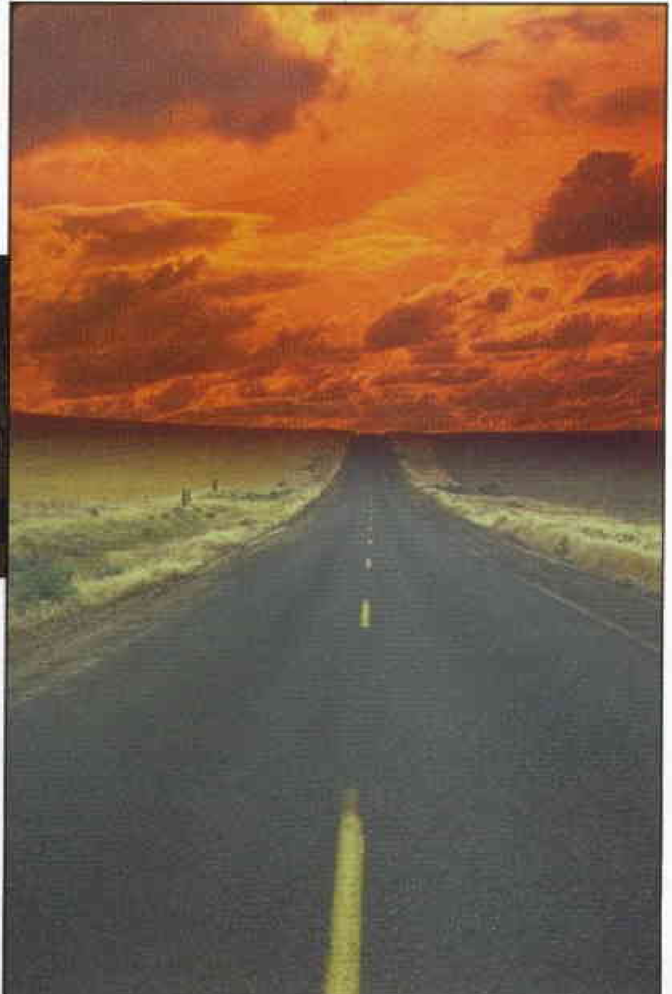


Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

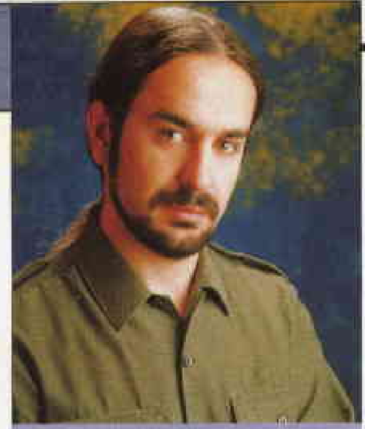
SimCity 3000 WE
Vampire
Mortal Kombat

Bütün Türkiye Serpil Ulutürk'ün şu "daha eğlenceli ve daha az yorucu yazılar" ını bekliyor sabırsızlıka. Ama YİM'in yorumu, Serpil'in bunu başaramayacağı yönündedir.



Diablo'dan Nefret Etmek

Oynuyorum... Günlerdir, gecelerdir, hiç usanmadan. Diablo ölüyor, bir daha ölüyor, bir daha bir daha... ben durmuyorum. Bir Necromancer'ım bir Paladin. Dünayanın en anlamsız oyunu bu? Oyun dünyasının vebası...



Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Diablo II

Diablo II

Diablo II

Baştan anlaşalım. Şaka yapmıyorum, anlamsızca ters yazılar yazıp ilgi çekmeye de niyetim yok. Bunlar gerçek ve samimi duygularım. Diablo'dan da Diablo II'den de nefret ediyorum. Diablo'ya olan antipatim yıllar önce oyunu ilk gördüğümde başladı. Oyunun adı FRP'ydi hesapta ama karşınıza çıkan yaratıkların üzerine tıklamaktan başka yapacak bir şeyiniz yoktu. Tamam grafikler güzeldi, videolar ise o zamana göre mükemmel. Ama bu oyun Myst ile yarışabilir miydi? Ya da Fallout'la?

Bu yüzden peşini bıraktım oyunun. Bir kere bile oynamadım ve oynamamaya karar verdim. Bu durum, hain yeğenim gelip de Diablo'yu çok sevdiğini ama oyunu bir türlü bitiremediğini söyleyene kadar sürdü. O an kabaran yardımseverlik duygum muydu yoksa zorla bastırmaya çalıştığım çekim kuvveti mi bilinmez. Birkaç dakika sonra oyunun başındaydık.

Onun save'inden devam ettim ve yarım saat sonra Diablo yerde cansız yatarken karakterim soulstone'u başına yerleştiriyordu. Görev tamamlanmıştı... ama oyun bitmedi. Hiç durmadan baştan başladım. En anlamsız bulduğum oyunlardan birinin esiri olmuştum ve artık soranlara onun ne kadar şahane bir oyun olduğunu anlatıyordum.

Olay zamanla küllenmişti. Hastalığımdan kurtulmuştum, artık ona daha objektif yaklaşabiliyor "Baldur's Gate dururken kim Diablo oynar ki?" diye ahkam kesebiliyordum. Ta ki ikinci hain Sinan Akkol bir gün ofise gelip masama Diablo CD'sini bırakana kadar. "Hadi sen de kur da multiplayer oynayalım". Bu sözler sizin için ne kadar basit gözükseler de bugün, ben kilisenin kat kat altında yatan kutsal kitaplardan birini kulağıma fısıldıyorlar gibi hissettim. Hastalık tekrar nüfuz etti. Level'ın yeni çehresi üzerine yapmam gereken bütün çalışmaları bir yana atıp oynamaya başladım. Günleri, geceler kovaladı. Kaç gün eve gitmedim bilmiyorum. Inventory'imde ofisteki herkesin bir çift kulağını taşıyordum artık. Kimbilir ben kaç kulak kaybetmiştim. Kimbilir kaç gün, kaç gece yitip gitmişti ve ben kaç tane şahane oyunu bir kere bile oynamadan rafa kaldırmıştım.

Bu hastalığı atlatmam kolay olmadı. Herkes bu ikinci Diablo ziyaretimizden bıkıp da multiplayer'ı bırakınca tek başıma devam ettim. Sevgili karakterimi bırakamazdım. Birkaç level daha atlamalıydım. Zaten oynunun bağımlılık sistemine saldırdığı nokta buydu. Eğer bünyenizde bir parça olsun level açlığı varsa oyun bunu körüklüyordu. Ve sız uyuşturucu bağımlıymışçasına günde iki level atlamadan rahat edemiyordunuz. Akşam yorgunluktan başım yastığa düştüğünde huzuru bulacağımı umuyordum. Ama hep aynı kabusun ortasında tam Diablo'nun pençeleri arasında canvermek üzereyken kan ter içinde uyanıyordum.

Geçti... hepsi geçti sonunda. Bilgisayarımı formatladım, hain Sinan'ın verdiği CD'yi kırdım ve kabuslarım geçene kadar geceleri çok az uyudum. Tekrar huzurlu ve normal, mutlu bir yaşam geri döndü. Aylar boyunca kendimi olması gerektiği gibi hissettim. Ta ki... Daiblo tekrar ortaya çıkana dek. Önce dört bir yanda söylentileri dolaşmaya başladı. Olabilir miydi? Gerçekten geri dönmüş müydü? Söylentileri kapkara bulutlar ve ardından anlatılamayacak kadar kasvetli bir hava izledi... Gerginlik ve korku bütün vücudumu sarmıştı.

Sonunda ilk fallen'ı görünce tam olarak emindim. Diablo geri dönmüştü ve ikinci kez karşımdaydı. Aylardır kendim dahil herkesten sakladığım kılıcımı ve zırhımı kuşanıp karanlığın güçlerinin üzerine atıldım.

Oynuyorum... Günlerdir, gecelerdir, hiç usanmadan. Diablo ölüyor, bir daha ölüyor, bir daha bir daha... ben durmuyorum. Bu sefer sadece level'a ve experience'a duyulan açlık değil bu... daha büyük bir açlık, skill sevdası sarıyor bedenimi. "Zeal'ımı 10'a çıkarmalıyım", "Bugün en azından Blaze'i 13 yapabilirsem...", "Bone Spear'ı 20 yapana dek durmicam bu sefer". Geceleri yorgunluktan bayılacakmış gibi olana dek oynuyorum. Sonra bilgisayarı kapadığımda ortalığı inanılmaz bir sessizlik kavrıyor. Karanlık odamda ürperiyorum. Her an bir köşeden fırlayacak olan minion'ları bekliyorum. Cesaretimi toparlayıp yatağa doğru ağır ağır yürüyorum. Ama o yatakta beni huzursuz uykular bekliyor. Sabah kalkınca ne yapacağımı bilmenin acısı taşıyor bedenimi yatağa. Sonra kendimi yatağa bırakıyorum ve o an cümbüş yeniden başlıyor. Kendimi River of Flame'de elimde kırık bir balta ve çevremde onlarca Pit Lord ile buluyorum. Öylesine haykırıyorum ki afallayıp yere yığılıyorlar. Yüzümde bir tebessüm: 20. Level War Cry! Kırık baltayı elimden atıp Pit Lord'ların ikisinin kılıcını yerden alıyorum. Kılıçları çaprazlamasına havada döndürmeye başlıyorum. Onların uğultusuna haykırışım karışıyor ve Diablo'ya giden yolda karşımda duran her yaratık sonlarını ilan eden sese kulak veriyor. Bu lanetli toprağın dört bir yanından iğrenç çığlıklar duyuluyor. Ve ben seslerin en kalabalık geldiği yöne doğru önüme çıkan her canlıyı biçerek ilerliyorum...



Diablo'yu öldüren büyük kahraman olarak giriyorum Pandemonium Fortress'a. Dört bir yanımı saran melekler eşsiz bir ilahiyi mırıldanıyorlar. İlahi çevremi sarıp vücudumun her yanını kaplayan yaralarımı iyileştiriyor. Ağır ağır çıkıyorum merdivenlerden. Tyreall ve Cain duruyor merdivenin sonunda. Önlerinde tek dizim üzerine çöküp selam veriyorum. "Paladin'lerin en uğurlusu. Dünyanın ve cennetin kurtarıcısı" diye selamlıyor beni archangel. "Sen bize geleceği sundun... Biz de sana ne dilersen onu sunacağız" diyor. "Beni bu lanetten kurtarın efendim" diyorum. Yüzü çarpılıyor o mükemmel varlığın ve yılan dili ile tıslıyor "Asla... şimdi uyan ve yeni maceralarına atıl!"

Uyanıyorum. Karanlığın içindeki odamda olmaması gereken bir ses ve ışık var. Ürperiyorum ve duvara doğru büzüşüyorum. Sonunda bu esrarın sırrı anlaşılıyor. Bilgisayarım açılıyor ve görünmeyen bir el Diablo'nun ikonuna iki kere tıklıyor...

Tuğbek Ölek

Tuğbek Ölek, yemiyor, içmiyor, iş yapmıyor, yazı yazmıyor, Diablo II oynuyor.

İSİMSİZ KAHRAMAN VE BİR EDİTÖRÜN HAZİN SONU

Cem Şancı

Serpil arkadaşımızı hepiniz tanıyorsunuz, biliyorsunuz. Aslında ben biliyorum siz de dergideki yazılarından okuduğunuz kadarı ile bildiğinizi sanıyorsunuz. Ancak, Serpil hakkındaki gerçekleri gün ışığına çıkarmak ve sizleri aydınlatmaktır amacımız.



Serpil, şehrin ortasında çook büyük bir evde (şuna yaşam kompleksi diyelim) yaşayan, çok zengin ve çok farklı bir insandır. O, her haliyle etrafındaki basit halktan ayrılmaktadır. Toplumun elit tabakasının da üstünde, apayrı, çok farklı, çok üstün bir varlıktır o.



O aynı zamanda güzeller güzeli, tatlılar tatlısı bir insandır... (Tamam, tatlı kısmını abarttım. O kadar değil.)



Ancak Serpil Hanım, sahibi olduğu uluslararası holdinglerden birinin basın kolunda faaliyet gösteren bir oyun dergisinde tebdili kıyafet mütevazı bir editör olarak çalışmakta ve çalışanlarını gözetlemektedir. Ve derginin yazı işleri müdürünün bir kadın düşmanı olduğunu düşünmekte ve işten atmak istemektedir. Lakin, holdingin yöneticileri, arkasında büyük bir halk sevgisi ve desteği bulunan yazı işleri müdürünün işten atılmasına şiddetle karşı çıktığından Serpil Hanım mütemadiyen sinir krizleri geçirmektedir.



Fakat yazı işleri müdürü, sakin sessiz görünümünün altında bir kurt, bir aslan, hatta bir canavar barındırmaktadır ve Serpil'in onu işten atmaya çalışan gizli patronu olduğunu kolayca öğrenecek kadar da iş hayatında dirsek çürütmüş deneyimli biridir. Elbette çok sevdiği dergisinden onu kimsenin, hele de şımarık, ukala bir kızın koparmasına asla izin vermeyecektir. Hemen iki kiralık katil tutarak Serpil'in miyadının dolmasını hızlandırmak üzere çalışmaya koyulur. İlk anlaştığı katil, karizmatik görünümlü ve zor işlerin adamı Kristofır'dır.



İkinci adam ise daha şirin ve tehlikesiz görünen ama tüm kurbanlarını bu şekilde yanıltan Pitır'dır. Elbette şimdi hepiniz Yazı İşleri Müdürü'nün ruhsuz bir katil, vicdansız bir şeytan olduğunu düşünüyorsunuzdur. Ama her insanın bir dayanma sınırı vardır ve Yazı İşleri Müdürü de bu ukala ve burnu havada hanımın "kadın düşmanı" iftiralarına karşı sükunetle cevap vermeye çalışırken artık fıtık, hatta ülser ve dahi kanser bile olmuştur. Takdir edersiniz ki, artık yapacaklarını meşru müdafa kapsamı içinde değerlendirmemiz ve Yazı İşleri Müdürü'nü mazur görmemiz gerekir.



Serpil Hanım ise ardından çevrilen her türlü kumpastan, peşine takılmış iki kiralık katilden habersiz masum masum etrafındaki insanları küçümsemeye devam etmektedir.



Ancak Serpil Hanım etrafındaki insanların kültür birikimleri hakkında yorumlar yaparken katilimiz Pıtır sessizce kurbanına yaklaşan bir yılan edasıyla Serpil Hanım'ın yanına sokulma planları yapmaya başlar. Tabi, onun bu komik görüntüsünün altında, kurbanlarının kalplerini söküp kanlarını içen bir cani yattığını hiç biriniz tahmin etmiyordur değil mi?



Ve Pıtır, hedefine yeterince yaklaşmıştır. Artık tek yapması gereken burnu daima yere 90 derece duran bu hanımın omuriliğine küçük zehirli iğnesini batırmaktır.



Evet, anlaşıldığı üzere, Pıtır, aynı ICQ'da ve dergiye gelen maillerde Serpil Hanım'a aşklarını ilan eden binlerce okur gibi, zehirli çekiciliğin pençesine düşmüş ve kendini kaybetmiştir. Profesyonelliğin yüz karası olan bu kel ve fodul adam tüm kalbini bu zehirli sarmaşığa açmış ona bütün planı anlatarak kaçmasını sağlamıştır. Resimde de barın arka duvarından atlayarak dışarıda bekleyen Kristofır'dan kaçmaya çalışan Serpil Hanım'ı açıkça görüyoruz zaten



Ancak, Pıtır'ın ihaneti tetikçilik raconunda kara bir leke olarak kabul edilmekte ve cezası da racona uygun biçimde infaz edilerek gerçekleştirilmektedir. Yazı İşleri Müdürü ve Kristofır'dan kaçamayan Pıtır, aşkının diyetini çok büyük bir bedelle öder.



Sepetteki çürük elma uygun biçimde temizlendikten sonra sıra esas kara lekenin, insanlığın başına gelmiş en büyük hatanın undo edilmesine gelmiştir. Hatalı üretim sonucu etrafına nefret, kin ve fitne sokarak dünyayı kirleten bu şahsiyet ne kadar kaçarsa kaçsın, profesyonellikte kimseye pabucu bırakmayan yılların tetikçisi Kristofır'ın avucuna düşer sonunda. Ancak, bu kez de bir sorun çıkar çünkü Kristofer da fazla profesyonel düşünmektedir.



Gel gelelim, Yazı İşleri Müdürü de merkebini sağlam kazığa bağlamak gerektiği konusundaki hayat dersini alalı köprülerin altından çok su geçmiştir. Olayları iki profesyonele havale etmiş olsa da YİM tüm gelişmeleri yakından takip etmektedir ve Kristofır ihanet ettiği anda, hedefini asla şaşırmayan lazer target pointerli 7,65 kalibrelik tabancısından iki mermi çıkmıştır. Çünkü onun adı... Neyse, insanların özel hayatlarına saygı duyalım ve sadece dırdırdan, gürültüden uzak, huzurlu bir yaşam sürmek arzusundaki Yazı İşleri Müdürü'nü sırlar perdesinin ardında, çok sevdiği okuyucuları ile birlikte yalnız bırakalım. Ona İsimsiz Kahraman desek de olur.

Cem ve Serpil aslında iki iyi arkadaştırlar ve Cem, Serpil'in espiri kaldırır anlayışlı kişiliğine hayrandır.

POSTA KUTUSU



Posta Kutusunda birkaç aydır Mad Dog'un cevaplarını görmeye alıştığınızı biliyoruz. Ancak, Mad Dog'da Sınan gibi vatani görevini yapmak üzere Malatya'ya gittiğinden (Fazla kuru kayısı yeme Mad! Azı karar çoğu zarar..J) posta kutusunu yazmak bana kalmıştı ama son anda, dergideki hain güç odaklarının ayak oyunları ile Posta Kutusunu Serpil ele geçirdi. Şaka bir yana, Serpil'in de Mad Dog gibi, sorularınıza içtenlikle ve elinden geldiğince cevap vermeye çalışacağını biliyorum. Hatta aramızda kalsın, bu fırsattan istifade ben de Serpil'e bir mektup yazdım ve merak ettiğim birkaç şeyi sordum. Umarım, aradığınız cevapları bulabilirsiniz.Mad Dog için üzülmeyin, bu çok şanslı arkadaşımız sadece bir ay sonra geri dönecek Hepimizin sevdiği cevapları ve yazıları ile yeniden aramızda olacak-

(Cem)

İşte derginin en sevdiğim sayfaları ve işte nihayet ben de burda biraz konuşabileceğim. Mad Dog sizi kan kusan cevaplarından bir ay için de olsa azat etmiş bulunuyor arkadaşlar. Bu aykı mektup arkadaşınız sizi ve küçük sorunlarınızı dinleyip çözümler üretmek ya da üretilmiş çözümleri tekrarlamak konusunda çok hevesli. O yüzden uzun bir giriş yazısı bile yazmak istemiyor, evet şimdi şu koltuğa uzanın ve anlatmaya başlayın bakalım!

Serpil



Merhabalar Sevgili Level

Ben derginizi 1980 kasımından beri alıyorum :) Benim 286 sx 2 mb ram 20 mb hdd ve 15' bir monochrone monitörüm var. Sizce upgrade gerekir mi?Gerekirse hangi parçalar? Yahu buna benzer sorulara cevap yazmaktan sıkılmadınız mı?

Level okuyucuları artık şunu anlamalı! Arkadaşlar Upgrade diye bir şey yoktur!Bilgisayarcıya gidersiniz dolarları adamın eline verirsiniz. Kasayı yüklenip sevinçle oradan ayrılırken kapıdan içeri aldığınızın daha üst modeli yeni bir parça gelir...Herşey kararır. Artık hedefiniz o parçayı almaktır. Gene gitti dolarlar. Bunun için en iyisi hiç elindeki makineye dokunmamak bence. Siz alin eski cdlerinizi kurup kurup bir daha oynayın. Bu arada bir kaç soru soralım dimi?

1-Duke nukem forever biz ölmeden çıkar mı?Yani dünya gözüyle o oyunu görür müyüm?

2-Bu resident evil Nemesis oyunu playstationda bile harikaydı. Acaba pcye gelince neler olur?Her şey eskisi gibimi olur?

Bu arada Mad Bence Posta kutusunda harikasın. Kimseye geri verme bu işi. Sana uzanan eller kirilsin.(Bu sefer doğru adama yağ yaptık dimi?) (Hahahahahaha, yine ıska-cem)

Tüm Level çalışanlarına kolay gelsin. Başarılarınızın devamını dilerim.

Ozgur Dogan

LEVEL N'aber Özgür;

Hmm, gerçi Level'ın ilk yayın tarihinden epey bir önce başlamışsın dergiyi takip etmeye, ama aferin. Biz bile bunu başaramadık. Uzun zamandır dergiyi takip eden biri olarak çok haklısın, upgrade sorularından hepimize fenalık geldi (bu arada senin bilgisayarın durumu gayet iyi, en az bir 20 yıl daha bizim 80 yılında verdiğimiz disketlerdeki oyunları oynamaya devam edebilirsin). Şimdi sor bakalım sorularını:

1) Yaşını belirtmemişsin ama eğer 75 civarı değilse hala Duke Nukem oynamak için bir şansın var. Şimdiye kadar söylenenlere bakılırsa oyunun önümüzdeki yıla kadar çıkması gerekiyor. Bu yine de temkinli bir yaklaşım, yani daha iyisi de olabilir, aile büyüklerine selam!

2) Biliyorsunuz sevgili Level okurları, hiçbir şey eskisi gibi olamaz. Söz konusu olan Nemesis bile olsa... Bu arada bence de Mad Posta Kutusu'nda çok başarılı. Umarım bir hata yapıp askerliği uzatmaz ve önümüzdeki ay benden kurtuluruz.

Yine bu arada, teşekkür ederiz, teşekkür ederiz.

Selam,

İyisinizdir umarım.Sizinki gibi bir dergi ile iyi olmamak elde değil... Size birkaç sorum olacak;

1-Full-Life oyununun hilelerini alabilir miyim?

2-Benim banshee ekran kartım var.(Creative 3D Blaster banshee-AGP den

bağlı)Fakat OpenGL destekliyor denmesine rağmen birçok oyunu

çalıştıramıyorum.Çözümü nedir?

3-Bir de bana hem pc hem psx için menajerlik ve FPS önerir misiniz?

NE DİYEYİM KALIN SAĞLICAKLA!..

Alpcan Utku/Samsun

LEVEL Alpcan;

İyiyiz tabii, sizin gibi okurlarla iyi olmamak mümkün mü (falan

filan). Cevaplar;

1) Alabilirsin tabii, nereden aldığını bize de bildirdiğin sürece. (Ben dağıtıyorum arada sırada Serpil. Bu ayki General Stuff'a bir bak mesela.)

2) Ufak bir hata yapıyorsun, Banshee'nin OpenGL desteği yok. Sadece MiniGL denen kırpılmış bir versiyonu destekliyor ki bunu her oyunda bulman mümkün değil. Dolayısıyla bu koşullar altında çözüm, devamlı olarak ürücülerini güncellemek, oyun patch'lerini takip edip indirmek ve fırsatın olursa bir ara ekran kartını değiştirmek olabilir.

3) Şimdi, menajerlik oyunlarıyla ilgilenen biri olarak bu türde çok fazla oyun yapılmadığını ve yapılanların da genellikle ortalamanın altında kaldığını biliyor olmalısın. Bu konuda, vebal altında kalmamak için ("sorumlu yayıncılık anlayışı gereği" de denebilir) bildiklerimden vazgeçmeyeceğim ve adın gibi bildiğin bir oyundan başkasını önermeyeceğim. Evet, Championship Manager serisinden bahsediyorum, daha fazlasını önermek sadece ukalalık ve gereksizlik olur. Bir de FPS istemişsin di mi? (Bu arada olayın PS boyutuna hiç dokunmayacağım bile). Olabilir, hepimizin hayatta karşılığı olmayan istekleri var.

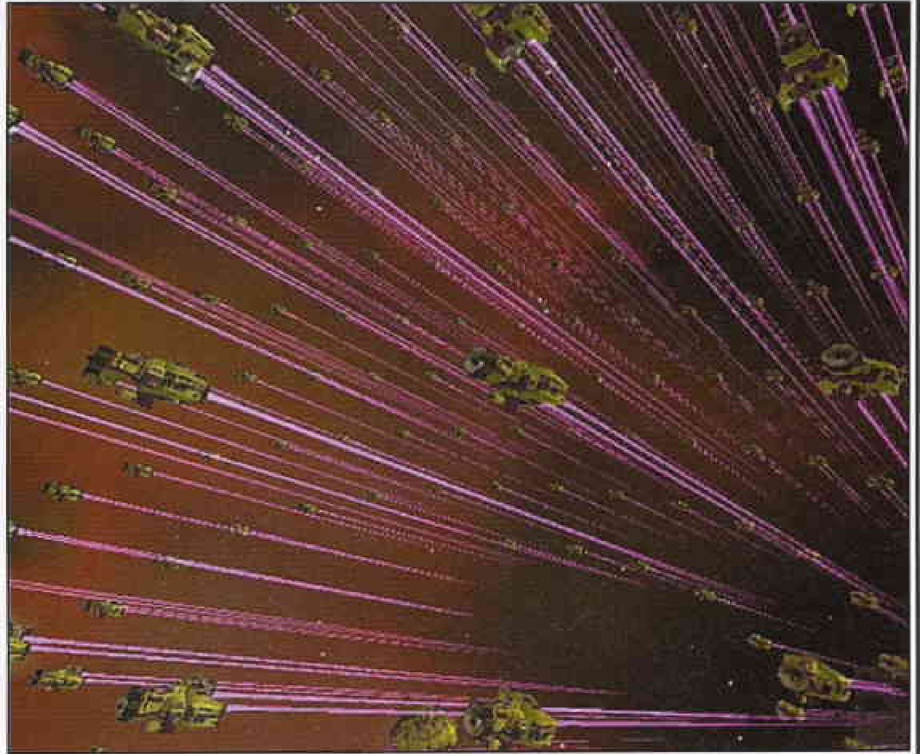
Diyeceklerimiz bu kadar, sana da sağlıcaklar.

Herkese merhaba.

Derginizi uzun bir süreden beri takip ediyorum. İlk aldığım da sanırım 1998'in ağustos sayısıydı. Arada bir kapağını açıp okuduğum olur o sayıyı. Sonra LEVEL'ın en yeni sayısıyla karşılaştırırım. O zamanlar 80 sayfacık olan dergi şimdi neredeyse iki katı kadar kalınlaşmış, ve içeriği bakımından zenginleşmiştir. O zamanlar okuyucu mektuplarında gördüğüm "hileler bölümünü dört sayfa yapmanız çok iyi olurdu" gibi ricalar yoktur artık. Onun yerine uzun bir süreden beri dergisini takip eden okuyucuların güzel , cesaret verici sözleri vardır.

Şunu söylemek gerekir ki, LEVEL tek kelimeyle mükemmel bir dergi. Aslında mükemmel dememeliyim, çünkü her geçen ay biraz daha gelişiyor ve sanırım bu gelişme mükemmele ulaşıncaya kadar devam edecek. O zaman mükemmele çok yakın bir dergi diyebilir LEVEL için.

Biraz da oyunlardan bahsetmek istiyorum. Ben bir adventure bağımlısıyım. Ve bence LucasArts şirketi, en iyi adventure oyun yapan şirket. The Curse of Monkey Island ise oynadığım en iyi adventure oyunu diyebilirim rahatlıkla. Grim Fandango'nun da hakkını yememek lazım. O da güzel bir adventure oyunu idi. Fakat benim canım bir şeye sıkıldı.



Monkey Island serileri Escape from Monkey Island'a kadar hep çizgi film tarzındaydı. Fakat şu anlık serinin sonu olan Escape from Monkey Island'da ise karakterler 3 boyutlu olarak görünüyor. Aslında Grim Fandango da 3 boyutluydu , doğru fakat orada mızah o kadar ön planda değildi. Şunu söylemek istiyorum. Escape from Monkey Island'ın screen shotlarını dikkatle inceleyin, ve şunu görün ki bizim Guybrush Threepwood artık resmen bir zombi gibi donuk bakıyor. Demin Grim Fandango'dan bahsetmemin sebebi ise , o oyunun üç boyutlu yapılmasının o kadar göze batmamasıydı; çünkü hem serisinin ilk oyunuydu, hem de Many Calavera başta olmak üzere oradaki karakterlerin "gözlerinin" olmamasıydı. Haliyle onlar iskeletlerdi. Fakat Escape from Monkey Island da yüz mimikleri fazlasıyla önemli bence...ve Guybrush teknolojinin'nimetlerinden faydalanmak için bir zombiye döndürülmüş. Fazlasıyla kötü. Neyse ki backroundların çok iyi render edilmiş olması biraz düzeltiyor görüntüleri.

Bir de artık Diablo 2 yi beklemekten kudurmuş olduğumu söyliyim. Herhalde kudurmayan kalmamıştır. Umarım çok şişirilmiş bi balon gibi patlamaz. Hayal kırıklığı yaratır büyük bi çoğunlukta cinnete de sebep olur sonra. Cem herhalde sen okursun bu maili ya da Mad Dog okusun hiç farketmez (daha kötüsü Serpil okudu-Cem). Takım ruhuyla ilgili yazdıklarınız harikaydı çok beğendim. Müzeyyen Hanım'a da selamlar. Anlayacağınız gibi ben bu maili öle soru sormak için yazmadım. Şunu da unutmadan söliyim Falloutun tactics olarak çıkması beni o kadar memnun etmedi. Sitesinde bi yerlerde birşeylere oy verdiimi hatırlıyorum. Söledikleri şey şuydu. Fallout 3 ün çıkmasını mı isterdiniz ? yoksa Fallout Tacticsin mi. ordaki yüzdelere bakılırsa fallout 3 ün çıkması gerekir. ama neden fallout tactics çıkacak ki? Gelecek ay daha da iyi bir LEVEL okuma dileğiyle.

Hepinize başarılar. İyi oyunlar.

Birkan -Vito- Yavuz

LEVEL Merhaba;

Hakıkaten uzun bir mektup ve ortada soru filan da yok. İmdaat, MadDog nerdesin, ne diycem şimdi?? Cık, Mad Dog'dan cevap yok, içtimada filan herhalde... Her neyse, evet Birkan, doğru demişsin Birkan, sen de haklısın Vito. (Oldu mu ki? Olmadı galiba yahu, neyse ama ya, topu topu bir ay katlanacaksınız bana arkadaşlar!) (Çünkü eski Fallout motoru ile Tactics ısimli bir oyun yapmak, Fallout III için yeni bir motor yazmaktan daha kolaydı. Cevap için teşekkürler Serpil-Cem.)

Merhaba Serpil,

Çok güvenilir kaynaklardan, bu ay posta kutusunda sorulara senin cevap vereceğini öğrendiğim için, dayanamayıp hemen bir kaç soru hazırladım. Ama öncelikle belirtmek isterim ki, Level mükemmele çok yakın bir dergi ve lütfen bana inan, istemesem bile dergiyi her ay en az beş kez okuyorum. Aslında aramızda kalsın, hoşuma gidiyor ama hoşlanmasam da okumak zorundayım çünkü ben Level'ın Yazı İşleri Müdürü'yüm ve birincil görevlerim arasında dergiyi okumak da yer alıyor.

Sohbeti çok uzatmadan sorulara geçmek istiyorum çünkü, bu derginin sadık bir okuyucusu olarak (hem de ayda beş kez!) benim de sormak istediğim bir çok şey var.

1- Benim bilgisayarım Pentium II-400, S3 3D kart, 128 MB Ram ve 6 GB HD ile Windows 98 işletim sisteminden oluşuyor. Ancak geçen sene P-233 MHZ, Vodoo1 3D kart, 32 MB Ram ve 1.2 GB hardisk ile Windows 95'den oluşan bir bilgisayar kullanıyordum. Oyunlar için bu sistem yetersiz kalınca yukarıdaki sisteme geçiş yaptım ancak yeni sistemde ne zaman Video Cd ile film seyretmeye kalksam, filmde

renk bozulmaları ve donmalar oluşuyor. Şunu merak ediyorum, birlikte yıllarımı geçirdiğim eski sistemimi boşayıp, daha genç bir sistemle hayatımı birleştirdiğim için, eski bilgisayarımın ahı mı tuttu sence?

2- Şimdi, biliyorsun, Shogun'da Japon derebeylerinden (Daimyo) birini yönetiyoruz. Ama Daimyo bir savaşta ölüverebiliyor (!). Ancak, eğer Daimyo'nun 16 yaşını geçmiş bir oğlu varsa, oğlu babasının yerine geçerek oyuna devam ediyor, tabi oğul yoksa, oyun bitiyor. Sence bu çok ayrımcı bir durum değil mi? Yani genç insanlar bu oyunları oynayıp, kız çocukların önemsiz ve değersiz olduklarını düşünebiliyor bu yüzden de cinsler arasında saygı kayboluyor. Sence, oyunlardaki kan ve şiddet öğelerini ayarlayan opsiyonlar ve aile kilitleri gibi, oyunlardaki ayrımcılığı ve kadınları küçümsemeyi de ayarlayan bazı opsiyonlar ve kilitler kullanılmalı mı? Mesela Duke Nuke'em deki Duke, çok maço bir kahraman ve sağdaki soldaki kızlara laf atıp duruyor. Oyundaki parlaklık ayarı gibi, bir de Duke'un maçoluk ayarı olsa ve bu tür maçoluk şakalarından rahatsız olan insanlar için Duke feminen hareketlere, hafifçe kırıtarak ve yayvan konuşarak uzaylılarla savaşsa iyi olmaz mı?

3- Bazı oyunlarda (Tomb Raider hariç) oynayacağımız karakterin cinsiyetini seçebiliyoruz. Mesela eski Alone in The Dark'da ilk önce kadın mı yoksa erkek dedektif mi olacağımız soruluyordu. Ama Alone in the Dark serisinin yeni gelecek oyununda ilk oyundaki erkek dedektif, David Carnebe'nin kahraman olarak seçildiğini öğrendik. Programcılar sence de biraz kadın düşmanlığı ve ayrımcılık yapmamışlar mı?

4- Son olarak bir şey sormadan duramayacağız (Level Olarak). Bazan kapılarda sana yol veriyor öncelik tanıyoruz. Acaba bu durumu, senin bir hanım olduğunu hatırlatan bir tür kadın-erkek ayrımcılığı olarak mı görüyorsun?

Sorularıma içtenlikle cevap verdiğin için teşekkür ederim. Yazılarını her ay takip ediyor ve severek okuyoruz. Umarım bu ay da yazılarını bir an önce teslim edersin.

Sevgiler
Cem Şancı

LEVEL Sevgili Cem;

Mektubunda yaşını belirtmemişsin (26... Seninkinden biraz fazla yani- Cem) ama okuduklarımdan anladığım kadarıyla oldukça genç (ve senin de birkaç kez tekrarladığın gibi) sıkı bir okuyucumuzsun. Tabii ki de istediğin gibi sorularına içtenlikle cevap vereceğim. Sen sorularında içten olduktan sonra bu konuda şüphe etmene hiç gerek yok.

1) Bence sorun bilgisayarının kindar bir karaktere sahip olmasından çok izlemeye çalıştığın VCD'lerin kalitesiyle ilgili. Olaya elbette metafizik olarak yaklaşmak da mümkün ama bunun bizi bir yere götüreceğini sanmıyorum. En güzeli, izlemek istediği film CD'lerinin orijinal olmasına dikkat etmen.

2) Şimdi biliyorsun 2 ve 3. sorular hepimizin ilk gençlik çağlarında kafasına takılan bazı "hayati" meselelerle ilgili. Ama inan



bana zamanla her şey gibi düşüncelerinin merkezinin de değişmeye başladığını göreceksin. Her şeyi bildiğimi iddia edecek kadar cahil değilim ama bir süre sonra insan hayatın dengesini kendi terazisiyle sağlayamayacağını farkediyor diyebilirim. Eminim sen de er ya da geç kadın-erkek eşitliğinin bütün yaşadıkların içinde sadece bir sayfa olduğunu ve aslında kafandaki bütün o karmaşanın, okunması gereken o koca kitabın içinde hiç de hayret verici olmadığını farkedeceksin. Bu arada, üçüncü soruda ufak bir bilgi hatası yapmışsın; Alone in the Dark'ın yeni oyununda yine iki karakter arasından seçim yapabiliyorsun ve tabii bunlardan biri kadın.



4- Son olarak bu soruya cevap vermeden durabilirim ama içtenlik sözüme bağlı kalıp bir şeyler söylemeliyim. Soru özellikle bana sorulduğuna göre, hemcinslerimi bu konunun dışında tutarak sadece kendi adıma cevap vereceğim. Evet, kendi adıma, bütün kapıların önünde ya da arkasında, yanımda biri varken ya da yokken, daima bir kadın olduğumu hatırlıyorum. Dolayısıyla bunun hatırlatılması gibi bir şey söz konusu değil. Öyle bile olsa bunun beni rahatsız etmesi çok saçma. İnsanlar bana kapıları açıyorsa bu nezaketi büyük bir memnuniyetle kabul edip gülümseyerek yoluma devam etmekten başka bir şey yapmak aklıma bile gelmez. Bana özel davrandığınız için hepinize teşekkür ederim (Level olarak yani).

Sevgili Cem, mektubuna çok teşekkür ederim. Seni sinirlendirmemek ve yazılarımı bir an önce tamamlamak için burada bitirmek zorundayım. Halbuki bütün iddiaların aksine senin kadınlara karşı ne denli ince bir insan olduğunu anlatacaktım daha. Neyse, bir dahaki sefere. (Hadi iyi sıyırdınız yine. Geçen ayki inceleme giriş yazısında şahsıma yapmış olduğunuz "kadın düşmanı" iftirasından sonra, sizi taabi tuttuğum testten ortalamanın üzerinde bir başarıyla çıkmış bulunuyorsunuz. Ancak gözüm üzerinizde-Cem)

MERHABA

Öncelikle kendimi tanıtmam gerekiyor sanırım. Ben derginizi sürekli takip eden bir okur değilim, kardeşim aracılığıyla okumaya başladım ve yalnızca benim anlayabildiğim yerleri okuyorum, çok da büyük haz alıyorum, aslında buralar bana hitap ediyor.

Neyse çok hoşuma giden bir yazıdan bahsetmek istiyorum yani OCAK 2000 sayınızdaki General Stuff köşenizde COMPUTERIZE ILISKILER isimli yazı tek kelimeyle muhteşemdi.. Nasıl etkilendiğimi neler hissettiğimi yazmama gerek yok siz anlatmak istediğinizi bende anlamam gere-

kenleri çok iyi anladım.

Ve siz harika birisiniz galiba zaten daha uzun yazarsam okumazsınız belki de fazla uzatmaya gerek yok... (rica ederim çok övmeyin, insanlar yanlış anlayacaklar-Cem)

Bu yazıyı yazan kişinin daha ulvi düşünceleri de vardır mutlaka... Ancak derginin yazarlarının yaşamını merak ediyorum, bilgisayarlarla ve oyunlarla yaşamayı hiç sorguladınız mı, kendi kafanızda?

Teşekkürler
ZEYNEP



LEVEL Hey, Zeynep!

Öncelikle Computerize ilişkiler yazısını ve tabii General Stuff sayfalarındaki diğer tüm yazıları yazan arkadaşımız Cem adına teşekkür ediyoruz (biz, hepimiz, Level olarak) (Kıskanma Serpil, sen de yazarsın. Sadece bir yazıya başlamadan önce kalbindeki nefretten kurtulmayı başarman gerekiyor, o kadar. Yani yazdıklarına kalbini vermelisin -Cem) Ama burada oturup haddim olmadan Cem'in karakter çözümlemesini yapmak istemediğim için onun hakkındaki diğer görüşlerini ve tahminlerini ve olası sorularını kendi hallerine bırakıyorum. Onlar bir kenarda kendi kendilerine eğleşirken, ben de şu bilgisayar ve oyunlarla yaşamanın kafada sorgulanması üzerine bir çift laf etmeyi deneyeceğim. Ama bunu yaparken hayatın bir oyun, bizim bu büyük oyunun küçük aktör ve aktristleri, bilgisayar oyunlarının da sadece yapabileceklerimizin küçük birer hayali yansıması olduğu geyiğine hiç girmeyeceğim. İnsan yaşadığı her şeyi bir şekilde sorgular ve büyük tesadüflerle başlanan bir takım serüvenler bile biçimden düşünceye dönüşür. Dolayısıyla biz istesek de istemesek de, yaptığımız her şey gibi hayatımızın büyük bölümünü kapsayan bilgisayar ve bilgisayar oyunları da ifadesi her zaman mümkün olmayan belli bir anlama karşılık geliyor hayatta. (Lütfen yazdıklarınızın Türkçe açıklamalarını da yazılarınıza ekleyin bir dahaki sefere Serpil Hanım-Cem)

Bitti. Ama bu bildiğiniz gibi bir bitiş değil, başlangıçlara vesile olan bir son bu. Önümüzdeki ayın mektuplarını yazmaya başlayacağınız, sorunlarınızın, üzüntülerinizin, sevinçlerinizin kaynaklarını düşünüp, mektup yazmaya çalışırken, belki de sorularınızın cevaplarını kendi kendinize bulabileceğiniz, kendinizi dinleyeceğiniz bir süreç bu. Serpil, bu ay hazırlıksız yakalandığı için ne yazacağını şaşırdı. Benim ve Mad Dog'un adına gelen mektuplara cevap vermeye çalışırken biraz garipsedi durumunu. Başkasının mektuplarını okuyormuş gibi hissetti belki de. Ona bir sürpriz yapalım. Eğer, önümüzdeki ay mektuplarınızı Serpil'e yönelik sorularla düzenlerseniz, Posta Kutusuna bir ay daha cevap vermesini sağlayabiliriz. Tek yapmanız gereken mektup atmak. Oyunlar, hayat, okul, kızlar, yaşam, evlilik, ölüm, hastalık, savaş, barış, hava durumu hatta Serpil bile olabilir konu. Adresimiz aşağıda.

Level@level.com.tr

TAM SÜRÜM OYUN FALLOUT 2

Nükleer bir savaş sonrasında geçen, şimdiye dek yapılmış en başarılı RPG. FALOUT 1'de, nükleer savaş nedeni ile saklandıkları sığınaklarının 20 yıl sonra su sitemi bozulan ve bu nedenle ölüm tehlikesi yaşayan VAULT 13 halkı onlara su bularak hayatlarını kurtaran, dış dünyada yalnızlığa terk ettikleri kurtarıcılarının peşinden gitmeye karar vermiş ve sığınaklarından çıkıp, dış dünyada yaşamaya başlamışlardır.

Çeteler, dev mutantlar, dev böcekler, vahşi hayvanlar ve kaos içindeki dünyayı yönetimleri altına almak için yapılanmaya başlamış baskıcı bir ordu ile karşılaşacağınız dış dünyada hayatta kalmak için önsezilerinize ve silahlarınıza güvenmek zorunda kalacaksınız.



Yüzlerce silah, zırh, araç gereç arasında yaratıcılığınızı kullanıp, değişik malzemeleri birleştirmek vahşi bir dünyada işinize çok yarayacak.

Geçen yıl, en iyi RPG oyunu olarak seçilen FALLOUT 2, tek cd , tam sürüm ve tamamen orijinal olarak Level ile birlikte bedava olacak. Önümüzdeki ayın Level'ını bu aydan sipariş verin, bu oyunu kaçırırsanız ömrünüz boyunca vicdanınızdan azab, yakanızdan pişmanlık eksik olmayacaktır. (Abartmadık!)

Black & White KAPAK KONUSU

Populous'un yapımcısından, yine çok orijinal ve değişik bir oyun geliyor:Black & White

Bu kez masum köylülerimizin hayatlarına devam etmelerini sağlarken, bir de onları koruyacak kahraman bekçi hayvanları büyüteceğiz ama böylesini görmediniz. Bilgisayarınızın içinde gerçekten yaşayan bir kaplumbağa beya boğa ya da bir kurt olmadığına kendinizi zor inandıracaksınız.



İnceleme:

AOEII: Conquerors
Warlords: Battle Cry
ST: Elite Force
Heavy Metal Fakk 2
Homeworld Cataclysm
KISS: Psycho Circus
Metal Gear Solid
Submarine Titans

TAM ÇÖZÜMLER

Fallout 2

Diablo II Multiplayer

Vampire

Ayrıca...

O bu güne kadar dergideki herkes hakkında atıp tuttu. fotoromanı, bir silah olarak kullandı. "Şunu yapmazsan fotoromanını yaparım" diye tehditler savurdu etrafa. Dize gelenler de gelmeyenler de kurtulamadı fotoroman gazabından. Ama şimdi sıra onda. Eylül fotoromanımız CEM ŞANCI hakkında! Hazırlanın!